

Nº 13 • FEBRERO 2002 • 6,00 €
(999 Ptas)
PlayStation®2
Revista Oficial - España
COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE
NOVEDADES
Metal Gear 2: Sons of Liberty
Ace Combat: Trueno de Acero
Shadowman 2
Vampire Night
Dynasty Warriors 3
Kessen 2
Reportaje Especial
todo sobre KONAMI
MOTO GP 2
Namco alcanza la perfección con la segunda parte del mejor juego de motos de todos los tiempos
TUROK EVOLUTION
Primeras pantallas de la saga más salvaje de Acclaim para PlayStation 2
ICO
Todo un cuento de hadas en 128 bits
GRUPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2
00013
8 420565 092005

PlayStation® 2
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Jasón García, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

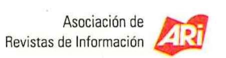
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 , Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: CA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 0 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, .: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: ublicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: nsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
mpresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

ecios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros (1.025 pesetas incluido transporte).
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT

PS2

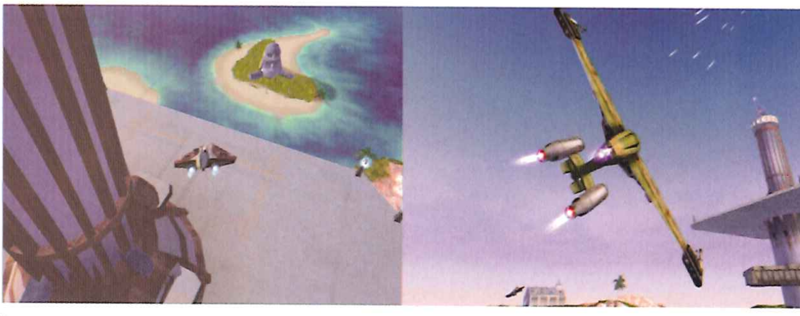
<< Marcos García >>

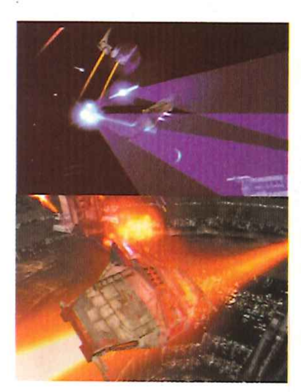
Este mes estamos orgullosos de serviros en bandeja de plata dos títulos que van a marcar este recién nacido año. El primero de ellos protagoniza nuestra portada y no es otro que ***Commandos 2***, la segunda parte del legendario juego de estrategia que reinventó el género y que supuso la consagración directa de **Pyro Studios**. Un producto nacional que pone verdes de envidia a todas las súper producciones allende los mares. En este reportaje conoceréis a fondo la esperada versión **PS2** y su exclusivo sistema de control. El otro juego protagoniza los sueños y las inquietudes de medio universo: ***Metal Gear Solid 2***. En primicia mundial tendréis en estas páginas el *test* más completo y exhaustivo de la versión PAL con textos en castellano. Aprovecho también estas líneas para animaros a que votéis, en este número, a los mejores juegos del pasado año, esos títulos que acapararon vuestros sagrados momentos de ocio. Por cierto, a partir del próximo mes tendréis a vuestra disposición un consultorio para resolver todas vuestras dudas. A qué esperáis, ¡escribid ya!

LUCAS ARTS-ELECTRONIC ARTS

Los nuevos juegos de Star Wars para 2002

Coincidiendo con la llegada a las pantallas de cine de todo el mundo de Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones, Lucas Arts lanzará una nueva remesa de juegos inspirados en el filme.





El primero de ellos tendrá como protagonista estelar al nuevo caza *Jedi* de la película. Su nombre será ***Star Wars: Jedi Starfighter*** y será la continuación del simulador aparecido hace algunos meses y que gozó de gran éxito entre los usuarios de **PS2**. Incluirá 15 misiones para uno y dos jugadores. Además de la nave principal los jugadores podrán manejar otros vehículos como el *Havoc*, el *Zoomer* y el *Freefall*. Su lanzamiento está previsto para la primavera del presente año. El segundo de los títulos lleva como nombre ***Star Wars Racer Revenge***, y será la secuela del juego de carreras de vainas aparecido para **PC**, **N64** y **Dreamcast**. Con un entorno gráfico espectacular y totalmente renovado, inspirado en el *Episodio II*, nos pondrá en la piel del joven **Anakin Skywalker**.



Star Wars Racer Revenge incluirá más de 16 nuevas naves diferentes y pilotos de la anterior entrega, como Sebulba o el propio Anakin.



ELECTRONIC ARTS

El Señor de los Anillos

La primera entrega de la trilogía más esperada por los fans de Tolkien ya ha sido estrenada en todo el mundo. Electronic Arts ha anunciado recientemente la firma de un acuerdo con New Line Cinema para desarrollar los juegos respectivos.

El acuerdo garantiza a **Electronic Arts** los derechos para lanzar títulos basados en las tres partes de la serie. La segunda, titulada *Las Dos Torres*, será estrenada a finales de año y la tercera, *El Retorno del Rey*, en las navidades de 2003. *La Comunidad del Anillo*, ya estrenada, ha cosechado un éxito internacional, tanto de crítica como de público, sin precedentes en la historia del cine. Por ello **Electronic Arts** se ha marcado un tanto importante al asegurarse la exclusividad de los lanzamientos basados en la famosa trilogía. El primer juego aparecerá en el otoño de este mismo año.



Frodo Bolsón, Sam Sagaz, Merry y Pippin son los hobbits protagonistas de la película La Comunidad del Anillo.

Resultados Concursos

CONCURSO SILENT HILL
RODRIGO SANCHO MOYA (MADRID)
SALVADOR DÍAZ ROZOS (MADRID)
VICENTE GRILLO ROSSELLO (VALENCIA)
MÓNICA AGÜERO FDEZ. (MADRID)
FCO. JAVIER SANTAMARÍA GARCÍA (BURGOS)
ROBERTO PESCADOR GUTIÉRREZ (PALENCIA)
EMILIO SÁNCHEZ ORTEGA (CANTABRIA)
FRANCISCO MATA MORENO (BARCELONA)
ANTONIO PÉREZ MARTÍNEZ (BARCELONA)
ALBERTO PALOMARES DEVORA (MADRID)
ÓSCAR CAÑAS LECHUGA (TARRAGONA)
JUAN V. ALTED BLÁZQUEZ (ALICANTE)
JORDI FIGUERAS GRAS (TARRAGONA)
BEATRIZ YUSTE HERNÁNDEZ (ÁVILA)
JOSÉ ANTONIO AJA FEIJOO (VIZCAYA)
JOSÉ SIERRA BOHAJAR (MURCIA)
JOSEBA LÓPEZ ORNAZABAL (GUIPÚZCOA)
NURIA FDEZ. CARRALERO (BARCELONA)
MIGUEL A. CASTRO MARTÍN (MADRID)
RAMÓN CASTRO ÁLVAREZ (BARCELONA)

CONCURSO SILENT SOUL REAVER 2
JOSÉ CARLOS DÍAZ SUÁREZ (BARCELONA)
ALBERTO MÚÑOZ CARRALERO (MADRID)
ALBERTO LÓPEZ ANADÓN (MADRID)
DANIEL LÓPEZ ORTIZ (BARCELONA)
JOSÉ MANUEL ALMAGRO CABRERA (CÁDIZ)
MARÍA CHAMOCHO GÓMEZ (JAÉN)
FCO. RAFAEL PELAYO TROYANO (CÁDIZ)
MANUEL LÓPEZ CRUZ (SEVILLA)
GERARDO MANUEL LÓPEZ FDEZ. (LEÓN)
ENRIQUE PÉREZ CARUNCHO (LA CORUÑA)
VERÓNICA GARCÍA CARRASCO (ALICANTE)
FCO. JAVIER ALTOZANO CHOCANO (MADRID)
DENIS LORENZO PENA (PONTEVEDRA)
JAVIER GUTIÉRREZ CARVAJAL (ASTURIAS)
JESÚS CALCERRADA SÁNCHEZ (VALENCIA)
ALICIA MOYA MORENO (ALMERÍA)
JOAQUÍN PALLARÉS MARTÍNEZ (BARCELONA)
JUAN PUCHOL DURÉ (TARRAGONA)
JOSÉ ENRIQUE CUESTA SÁNCHEZ (LEÓN)
JOSÉ M. GRADOS DOMÍNGUEZ (MADRID)
REBECA GÓMEZ NIETO (CANTABRIA)
J. RAMÓN GARCÍA PALLARÉS (TARRAGONA)
JOSÉ CASTRO LUCENA (GRANADA)
ALBERTO PÉREZ DÍAZ (BARCELONA)
JUAN PABLO DEL AMO TORRES (MADRID)

CONCURSO DEVIL MAY CRY
JUAN CARLOS GÁLVEZ PEINADO (MADRID)
LUIS M. CASTILLO GONZÁLEZ (MADRID)
RUBÉN POVEDA HITA (BARCELONA)
JESÚS E. NÚÑEZ SERRANO (ZARAGOZA)
JUAN A. MARISCAL SIERRA (BARCELONA)
XABIER SÁNCHEZ VALLE (VIZCAYA)
JOSÉ ANTONIO CALLEJA CHECA (CUENCA)
ÁNGEL RÍOS VELASCO (GUADALAJARA)
NELSON BARRAGÁN GARCÍA (CUENCA)
EVA CAMACHO FEBREL (ALICANTE)
ARTURO MARTÍNEZ MOLINETE (CANTABRIA)
JUAN CARLOS GARCÍA MARTÍ (ALICANTE)
ALBERTO LAMBORENA GARCÍA (CANTABRIA)
JAVIER CEREZO DÍAZ (VIZCAYA)
FCO. JOSÉ RICO YÁÑEZ (ALICANTE)
ALFREDO MARTÍN CORPORALES (LLEIDA)
FCO. JOSÉ LÓPEZ MARTÍN (ALMERÍA)
JAVIER ARENAS MAGÁN (TOLEDO)
JESÚS LEÓN GONZÁLEZ (BARCELONA)
BIENVENIDA BERMÚDEZ MOYANO (SEVILLA)
FCO. MANUEL DÍAZ MORENO (HUESCA)
RICHARD RIAU GONZÁLEZ (ZARAGOZA)
LILIANA NEIRA HERNÁNDEZ (ASTURIAS)
JOSÉ ANTONIO LÓPEZ SEPÚLVEDA (BARCELONA)
ROSA ORTEGA ARENAS (MADRID)

CONCURSO FINAL FANTASY
■ LOS GANADORES DE 1 DVD REMOTE CONTROL Y 1 DVD FINAL FANTASY SON:
JUAN CARLOS GÁLVEZ PEINADO (MADRID)
LUIS VILLANUEVA BERDEAL (MADRID)
ALBERT PLA TENA (BARCELONA)
MARC RAMÓN VIDAL (TARRAGONA)
MIGUEL A. VARGAS CASADO (GERONA)
JUAN JOSÉ SALA MUÑOZ (GRANADA)
ÓSCAR VERDEJO CAMACHO (C. REAL)
MARTA CORTINA ÁLVAREZ (ASTURIAS)
JORGE RIBAS CRESPO (HUESCA)
ALBERTO RAMÍREZ MARTÍN (MADRID)
■ LOS GANADORES DE 1 DVD DE FINAL FANTASY
JUAN CARLOS QUERO ARNAU (CASTELLÓN)
RAQUEL REJAS GRACIA (ZARAGOZA)
NACHO MACON DEL CAMPO (VALLADOLID)
ANDRÉS LÓPEZ VELAYOS (MADRID)
MANUEL CENTENO SOLADANA (MADRID)
JAVIER MARTÍNEZ DE LAS HERAS (ALMERÍA)
ANTONIO MONTERO GARCÍA (BARCELONA)
MIGUEL A. PALANCA ZAMORA (VALENCIA)
DANIEL RAYA LOZANO (LA RIOJA)
FERRÁN ALEMANY MORA (VALENCIA)
ANTONIO RODRÍGUEZ FDEZ. (MÁLAGA)
MIGUEL AMO CHECA (SORIA)
RAFAEL ALCAIDE VEGA (MÁLAGA)
MIGUEL A. SANZ MONDACA (CÓRDOBA)
PATRICIA DÍAZ LÓPEZ (MÁLAGA)

CONCURSO W. R. CHAMPIONSHIP
■ EL GANADOR DE 1 PLAYSTATION 2, 1 VOLANTE FANATEC Y 1 WRC HA SIDO:
CÉSAR DE PABLOS GARCÍA-MORENO (MADRID)
■ LOS GANADORES DE 1 VOLANTE FANATEC Y 1 WRC SON:
JUAN LUIS JUEZ (MADRID)
JUAN A. ANTEQUERA AGUILAR (BARCELONA)
MIGUEL GIL BECERRA (GUADALAJARA)
ROBERTO CAPARRÓS VELASCO (BARCELONA)
JUAN JOSÉ RADILLO GARCÍA (ÁVILA)
JAVIER BULE TIRADO (MADRID)
JOSÉ MANUEL BENÍTEZ SERRANO (TOLEDO)
JESÚS ÁNGEL PÉREZ OLANO (ALICANTE)
JUAN JOSÉ HDEZ. FERNÁNDEZ (MADRID)
■ LOS GANADORES DE 1 WRC SON: (15)
MIGUEL VALDERRAMA REYES (SEVILLA)
DAVID PALOMO VAQUERO (CÁCERES)
JOSÉ ZANON JUAN (VALENCIA)
DIEGO LÓPEZ FERNÁNDEZ (LA CORUÑA)
RAÚL DE LAMO VALLE (CIUDAD REAL)
JUAN RAMÓN PARRA CAO (BARCELONA)
PEDRO PÉREZ-CLOTET BELLAS (SEVILLA)
Mª ROSA MARTÍNEZ RUIZ (ALMERÍA)
JESÚS DAVID PRIAN ROMÁN (CÁDIZ)
JOAQUÍN SOTO LÓPEZ (MADRID)
CÉSAR VILLA JIMÉNEZ (TOLEDO)
TXEMA MENDIBE PALOMO (GUIPÚZCOA)
ÁNGEL RODRÍGUEZ VIEITES (A CORUÑA)
JOAN GRANCHEL CLIMENT (VALENCIA)
PEDRO SERRANO RUIZ (BARCELONA)

PROEIN-EIDOS INTERACTIVE

Salt Lake 2002

Los inminentes Juegos Olímpicos de Invierno, que se celebrarán en la ciudad estadounidense, contarán con su propio juego oficial





Los realistas movimientos de los deportistas han sido creados a partir de complejas técnicas de Motion Capture.

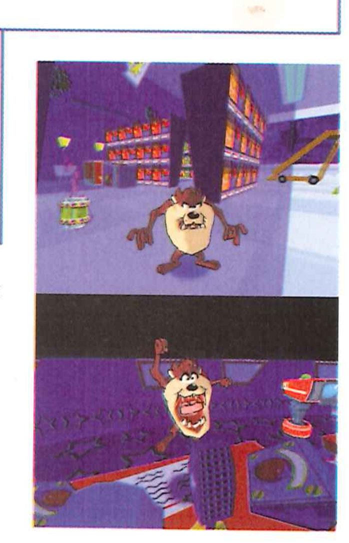
Eidos ha anunciado que lanzará el videojuego con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno para **PlayStation 2**. Desarrollado por una compañía inglesa llamada **Attention to Detail** (**ATD**).

Salt Lake 2002 cuenta con seis disciplinas para emular a los mejores deportistas que se darán cita en la ciudad norteamericana entre los días 8 y 24 de febrero de 2002. *Slalom* alpino femenino, *Bobsleigh* masculino por parejas, Salto de esquí K120 individual masculino, Descenso alpino masculino, Saltos libres femeninos y *Slalom* gigante de *snowboard* componen la interesante oferta de **Eidos** para los usuarios de **PlayStation 2**. **ATD** ha llevado a cargo un laborioso trabajo utilizando imágenes de satélite para reproducir los escenarios reales.

INFOGRAMES

Surf y Saltos

Infogrames amplía su oferta de software con dos juegos muy diferentes que lanzará al mercado español en fechas próximas.



Taz Wanted es un explosivo juego de plataformas que aparecerá el 31 de mayo de 2002 para **PS2**. Desarrollado por **Blitz** y con un entorno en 3D de gran calidad, contará con las apariciones estelares de otros miembros de los ilustres **Looney Tunes**, como **Yosemite Sam**, que ha capturado al **Demonio de Tasmania** y le tiene retenido contra su voluntad. Para escapar deberá poner a prueba todas sus habilidades, en especial aquella que le convierte en un torbellino que destroza todo a su paso. El segundo de los juegos surge de la colaboración de la mítica **Atari** con **Billabong**, una de las compañías más importantes de la industria del *surf*. ***Transworld Surf*** estará disponible en el mercado europeo en abril de este año e incorporará la presencia de surfistas tan conocidos como **Taj Burrow**, **Andy Irons** o **Shane Dorian**, así como escenarios reales de todo el mundo.




THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas
PlayStation®2
PlayStation®2
Heroes of Might and Magic
Silpheed
Robot Warlords
Dynasty Warriors 2
Virgin se adelanta ofreciéndote grandes juegos con un precio pequeño: 35,99 € (5.990 ptas).
Descubre los apasionantes cuatro primeros títulos de la línea White Label para tu consola PS2.
Desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando a todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo.
¿Qué más puedes pedir?
Nueva web
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Breves

PS2 triunfa en la campaña navideña. Según informaciones de **Sony**, **PS2** ha sido la gran triunfadora de ventas en estas navidades. En total han sido vendidos 2,79 millones de consolas en los últimos dos meses previos a las fiestas en el territorio PAL. La subida con respecto al mismo periodo del año anterior fue del 293%. Además, se vendieron más de 750.000 unidades de **PSone**. Como resultado de estos datos, hoy puede decirse que uno de cada cuatro hogares españoles cuenta con un sistema de entretenimiento **PlayStation** o **PS2**.

Nuevo volante para PSone y PS2. La compañía mayorista **Herederos de Nostromo** ha puesto a disposición de las tiendas un nuevo modelo de volante, llamado ***Monza*** y fabricado por **Pro Play**. Es compatible con las dos consolas de **Sony** e incorpora pedales, modo analógico, digital y *NeGcon*.



LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

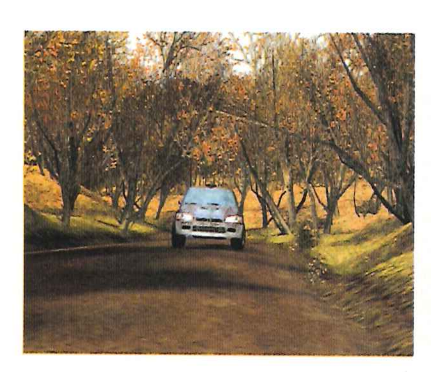
1- DEVIL MAY CRY
2- PRO EVOLUTION SOCCER
3- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
4- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
5- GTA III
6- SILENT HILL 2 - DIGIPACK
7- FIFA FOOTBALL 2002
8- JAK & DAXTER
9- TONY HAWK'S PRO SKATER 3
10- BALDUR'S GATE: D.A.

INFOGRAMES

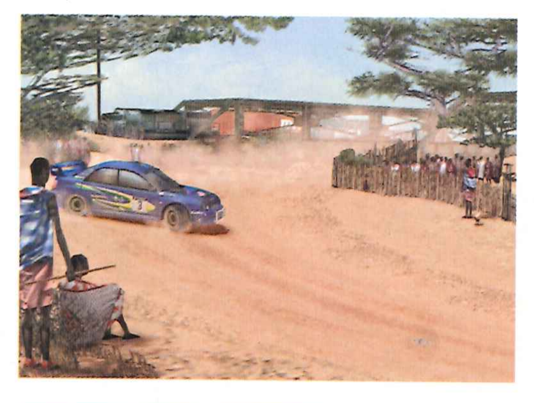
V-Rally 3: la cuenta atrás

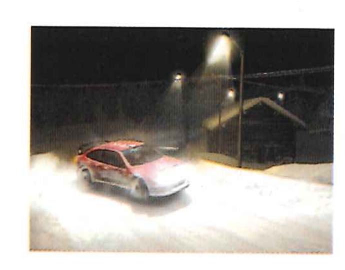
Infogrames y Eden Studios, están ultimando la que será, sin duda, su versión más ambiciosa y espectacular del clásico del motor V-Rally. PS2 y los amantes del motor están, otra vez, de suerte.

Si se cumplen los planes de la compañía francesa, ***V-Rally 3*** para **PS2** estará a la venta en el mes de junio, pero ya podéis conocer algunos detalles del gran rival de *W.R.C.* y *Colin McRae*. Como es tradicional, los programadores de ***V-Rally 3*** han vuelto a apostar por el realismo, tanto a nivel gráfico como en todo lo referente a la dinámica y comportamiento del vehículo en carretera. Para que os hagáis una idea, cada uno de los recorridos ha sido creado a mano y se ha asignado un diseñador por cada 500 metros de circuito para así recrear con el máximo grado de detalle y realismo cada emplazamiento. El poderoso motor «Twilight» ha permitido mover con total soltura escenarios conformados por medio millón de polígonos, vehículos con 16.000 polígonos y todos los efectos visuales que podáis imaginar en materia de reflejos, inclemencias climatológicas, suciedad y daños en las carrocerías, luces, etc. El objetivo de este gran esfuerzo es que el jugador esté inmerso en la conducción y sienta en sus manos todos y cada uno de los momentos y pormenores de una carrera. Aunque ***V-Rally 3*** será un poco más *arcade* que sus antecesores (ahí le superaba *Colin McRae*), seguirá conservando el rigor de un simulador para demostrarnos que ambos estilos pueden compaginarse. Para terminar, además de las pruebas y vehículos oficiales del Mundial, ***V-Rally 3*** incluirá, por primera vez, daños y elementos móviles en el entorno.











Aunque sus rivales han hecho un gran trabajo, V-Rally 3 parece que los aventajará en calidad gráfica y en el grado de realismo.

PLANETA DE AGOSTINI

Endgame

En marzo de este año y compatible con todas las pistolas del mercado.



La mayoría de los elementos que componen el escenario por el que transcurre el juego serán fácilmente destruibles por medio de los disparos del protagonista.

De la mano de **Cunning Development** nos llega un *shoot'em-up* al estilo *Time Crisis* para **PlayStation 2**. Encarnando a **Jade** nos veremos sumidos en una aventura que nos conducirá a través de escenarios recreados con increíble detalle. El protagonista se verá envuelto constantemente en peligrosos tiroteos y sólo tu puntería le librará de ser acribillado a balazos. ***Endgame*** cuenta con diferentes modos de juego, incluyendo uno de entrenamiento para templar nuestros nervios y no dejar títere con cabeza en pantalla. Dependiendo de nuestras decisiones accederemos a diferentes finales. Además, se ha utilizado *Dolby Surround* en tiempo real y una banda sonora de lujo.


PlayStation 2
ACECOMBAT
Trueno de Acero
namco
18
namco
Hay tres cosas que debes saber sobre el combate aéreo:
1. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 2. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 3. El enemigo sabe lo mismo que tu sabes
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. ACECOMBAT™ Trueno de Acero & © 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. F-22, F-16, F-117, U2, C-130 and SR-71 are Trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Namco.
TBWA

Mando a Distancia Programable - Philips

Manuel Arenas

PRONTO PRO TSU6000

Control Absoluto

http://www.pronto.philips.com

PVP-R: 1.250 €
208.000 Ptas.



Una idea simple, cuando se lleva a la práctica con acierto, se convierte en una genialidad como el **Philips Pronto Pro**, que más que un control remoto podría considerarse como una especie de PDA altamente especializado.

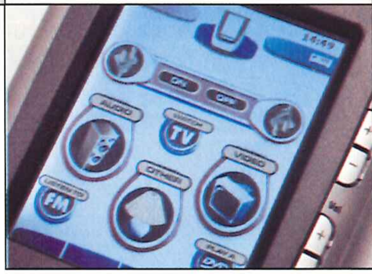
Especializado sí, pero ¿en qué? En la realización de funciones de control remoto para todos aquellos dispositivos susceptibles de ser accionados a distancia mediante un mando infrarrojo. Mandos que cada vez con mayor frecuencia se entregan junto a dispositivos electrónicos o sistemas de control doméstico complejos, como los de iluminación o aire acondicionado. Cámaras digitales, vídeos, televisores, cadenas de alta fidelidad, sistemas de reproducción DVD o proyectores forman parte de una lista tan larga como la de de mandos a distancia necesarios para accionarlos. Además, el grado de interacción con el usuario que se puede encontrar en sus diseños (apenas invariables desde su aparición) es mínimo, siendo necesario un tiempo de aprendizaje y adquisición de experiencia en su uso bastante prolongado. Al final, lo que se consigue es que se infrautilicen los equipos y dispositivos a causa del desconocimiento de todo su potencial, o que incluso se genere cierta aversión hacia su uso. Y, por supuesto, todo ello sin olvidar las confusiones originadas por la acumulación de mandos, o incluso los extravíos de alguno de ellos.
De este modo, hace algunos años, los ingenieros de **Philips** decidieron ofrecer una respuesta a esta problemática a través de la familia **Pronto**, cuyo máximo exponente, el **Pronto Pro TSU6000**, aparece analizado en estas páginas. El objetivo es aglutinar en un solo control remoto las funciones de todos los demás, bien a través de la inclusión en su memoria ROM de las configuraciones más populares y comunes, o bien a través del «aprendizaje» de las señales infrarrojas de los mandos que se posean. Estas funciones podrán ser asignadas a los botones personalizados que forman parte de una interfaz gráfica sumamente elegante, repleta de opciones y configurable hasta el más mínimo detalle, cuyo fin último es el de ofrecer la mejor y más completa solución para la necesidad que se planteaba unas líneas más atrás. Estos botones se activan a través de una pantalla táctil similar a la de la mayoría de los PDA tipo **iPAQ** o **Palm**, con la particularidad de que serán los propios dedos los encargados de hacer las veces de puntero. Lo cierto es que la

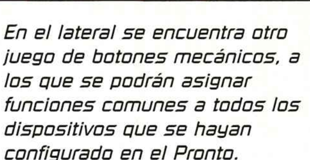


La calidad de la pantalla táctil a color permite crear complejos y vistosos menús gráficos que mejorarán en gran medida la experiencia de uso del Philips Pronto Pro.



Los cuatro botones en la parte inferior de la pantalla permiten acceder a funciones de uso habitual, y de un modo más directo y tradicional que mediante la pantalla táctil.





En el lateral se encuentra otro juego de botones mecánicos, a los que se podrán asignar funciones comunes a todos los dispositivos que se hayan configurado en el Pronto.

capacidad de procesamiento del **Pronto Pro** es muy elevada.

El uso del Pronto

Los primeros pasos con el **Pronto** pueden ser los más tediosos o los más entretenidos al mismo tiempo. Para quienes deseen obtener resultados rápidos y centralizar lo antes posible los controles de todos los dispositivos de la casa en su memoria de 8 MB, el proceso de configuración inicial puede ser un tanto tedioso. De serie, se incluye una base de datos con las configuraciones de infinidad de equipos electrónicos de numerosos fabricantes y modelos distintos, de modo que posiblemente lo único que haya que hacer sea seleccionar la marca del equipo y un esquema de control predefinido. En el peor de los casos, si el equipo no está incluido en esta base de datos, habrá que memorizar manualmente cada una de las opciones. Para los más intrépidos y amantes de la personalización, el **Pronto** ofrece un sinfín de posibilidades que permitirán configurar los esquemas de control al mínimo detalle. Desde la creación de botones personalizados hasta la configuración de macros que permitan realizar tareas complejas con una sola pulsación. Para obtener los mejores resultados será recomendable el uso del software *ProntoEdit* para **PC** y todas las posibilidades que este *software* ofrece: desde la instalación de pantallas, menús y botones ya creados de antemano por otros «artistas» que ponen a disposición de todos sus creaciones, hasta la posibilidad de emplear un emulador para controlar todas las funciones desde el teclado y el ratón del ordenador.

Otras posibilidades de esta solución de control remoto pasan por la programación de temporizadores que harán posible controlar dispositivos sin que el usuario tenga que estar presente en el hogar. O pasan también por las de convertirse en una herramienta de trabajo en un escenario donde esta solución de **Philips** encaja perfectamente.

En definitiva

El **Pronto Pro** puede considerarse una herramienta de lujo que facilitará enormemente el control de los hogares y los entornos corporativos donde haya que lidiar cotidianamente con un sinfín de equipos y dispositivos electrónicos gobernados a su vez por un mando a distancia infrarrojo. Un lujo al alcance de pocos, pero plenamente satisfactorio.

Características técnicas

- **Pantalla táctil:** color de 3'7 pulgadas y 256 colores y 240 x 320 píxeles con tecnología pasiva FSTN.
- **Dimensiones:** 9'2 cm x 14 cm x 3'3 cm.
- **Peso:** 255 gramos con baterías.
- **Ergonomía:** 4 botones más otros cinco en un lateral más dos más para ajuste de brillo y la retro iluminación.
- Biblioteca de códigos almacenada en la memoria (549 dispositivos). Se pueden memorizar otros a partir de mandos a distancia.
- Número de dispositivos configurables y temporizadores programables sólo limitados por la cantidad de memoria disponible.
- **Número de macros:** sólo limitado por la memoria. Cada macro puede contener hasta 255 comandos.
- Opcionalmente se pueden instalar módulos de radiofrecuencia (RF) para controlar dispositivos en todo el hogar o la oficina. Se trata de una solución mixta, en la que el **Pronto** se comunica mediante radiofrecuencia con otras estaciones repetidoras infrarrojas dentro del radio de acción de los dispositivos y equipos que se desee controlar.
- **Alcance del mando:** hasta 10 metros (50 para los módulos de radiofrecuencia opcionales).



Existe una versión más barata con pantalla en blanco y negro.

Software

El uso más avanzado del Pronto Pro

Aunque el **Pronto Pro** es perfectamente funcional y configurable sin necesidad de emplear un **PC**, su uso incrementará la funcionalidad y las posibilidades del **Pronto Pro** en gran medida. Sin ir más lejos, la programación de macros se realizará de un modo mucho más ágil y se podrán personalizar los



menús y los gráficos con diseños a medida e incluso artísticos. Por otro lado, el emulador del **Pronto** hará posible probar las configuraciones sin necesidad de



moverse del asiento delante del ordenador, e incluso permitirá controlar todas sus funciones desde el propio teclado y ratón del equipo. Por otro lado, en la página WEB de **Philips** dedicada a los usuarios del **Pronto** (http://www.pronto.philips.com), se pueden encontrar actualizaciones tanto para el *software* como para el *firmware* de esta fabulosa unidad.



DVD DEMO [13]

Este mes están presentes en nuestro DVD exclusivo algunos de los mejores títulos para PS2. El mejor simulador de vuelo, el más completo de motociclismo y los dos juegos de fútbol con más éxito.

[8 DEMOS JUGABLES]

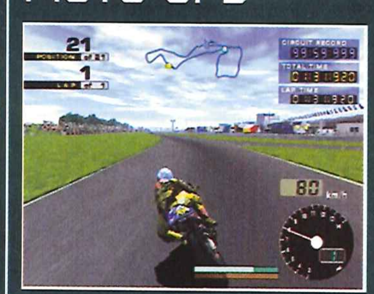
ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO

La saga de **Namco** sentó las bases de la simulación aérea en consola y esta nueva entrega viene a demostrar que sigue siendo el mejor título de este género. La misión disponible en la *demo* es «Sitting Duck» y el avión que se pondrá a vuestra disposición es el *F-4E Fighter*. Duelo en las alturas.





MOTO GP2



La actualización de uno de los primeros juegos de **PS2** continúa siendo el número uno indiscutible de los simuladores de conducción. En la *demo* que os ofrecemos podréis competir en el circuito de **Assen (Holanda)**, al manillar de una de las bestias mecánicas de la firma japonesa *Honda*. Si eres un aficionado al motociclismo reconocerás multitud de detalles gracias a la licencia oficial.



FIFA 2002



La serie de simuladores balompédicos más veterana ya tiene una nueva entrega. En nuestra *demo* seréis los protagonistas de un encuentro amistoso entre los equipos ingleses de **Arsenal** y **Manchester**.

PRO EVOLUTION SOCCER

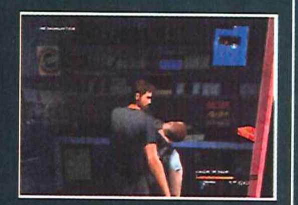


Los magos de **Konami** vuelven con su saga de fútbol, considerada por algunos como la mejor. En esta *demo* podréis jugar con los equipos de **Francia**, **España**, **Inglaterra**, **Alemania** e **Italia** durante medio encuentro.



HEADHUNTER

Una aventura al estilo de *Metal Gear*, pero con mayores componentes de aventura y una acción más simplificada. En la *demo* comenzaréis en la gasolinera de los *Wolfpack*, una organización criminal.



ECCO THE DOLPHIN

El delfín más ecologista de las consolas surcará los mares en tu **PS2**. En esta *demo* tendréis la posibilidad de elegir entre varias fases, como «roaring forces», e incluso probar los túneles de agua.



SHAUN PALMER



Al igual que pasó con **Tony Hawk**, **Activisión** ha creado un juego a medida de este gran «deportista». En la *demo* podrás elegir al propio **Shaun Palmer** y bajar una colina en la segunda fase del juego.

TWISTED METAL BLACK



Las batallas entre los coches más salvajes del globo ya está en **PS2**. En esta versión de demostración estará a vuestra disposición un coche de los setenta y un escenario del tipo «todos contra todos».

VÍDEO-DEMOS Y EXTRAS

Herdy Gerdy



Maximo



Metal Gear Solid 2



Parappa 2



Vampire Night



Aibo



LOS MEJORES

El 2001 ha sido el gran año de PS2 gracias a un abanico de juegos excepcionales. Queremos que nos ayudes a premiarlos y que votes, entre los buenos, a los que tú consideras los mejores



1. MEJOR JUEGO DEL AÑO

Olvídate de notas, de ventas, de preferencias generales... Tú y sólo tú sabes cuál de los juegos que te has comprado ha sido el que te ha proporcionado mayores satisfacciones. Ese juego que te quitó el sueño y que no pudiste dejarlo hasta que lo acabaste. Prémialo como se merece.

2. MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Esta disputadísima categoría ha visto nacer durante este año a los mejores representantes del género en toda su historia. Los hay más arcades, más simuladores, más o menos realistas. Si eres un amante de la velocidad, elige el juego que creas que ha conseguido ganar esta disputadísima carrera.

3. MEJOR AVENTURA

En esta categoría se incluyen todos esos juegos que nos hacen protagonizar una pequeña historia. Hay aventuras más o menos plataformeras, otras en las que el terror, los puzzles o el suspense son los principales protagonistas, otras con espadas y disparos como aliciente. Vota a la mejor de todas.

4. MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Baloncesto, rugby, hockey, snowboard y, por supuesto, fútbol. Este género, especialmente indicado para todos aquellos que tienen con quien jugar, ha gozado de muchos adeptos durante este año. Pero... ¿cuál de todos ellos nos ha hecho disfrutar con más intensidad? Tú decides.

5. MEJOR ACCIÓN-SHOOT'EM UP

Es el género de los más valientes, en el que los disparos son los auténticos protagonistas del desarrollo. Desde el típico matamarcianos, hasta los célebres juegos en perspectiva subjetiva que tanto arraigo tienen en el mundo del PC. Dinos cuál de ellos te ha maravillado más.

PREMIO DE LA REDACCIÓN

Además de los premios que otorgan todos los lectores de la revista, el equipo de **PlayStation 2 Revista Oficial** ofrecerá uno especial. Lo daremos al juego más sorprendente del año, a aquél que saliéndose de los cánones habituales ha conseguido despertar el interés de toda la redacción.

DE 2001

¿LOS TIENES YA TODOS?



PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL quiere agradecer tu ayuda sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre todos los que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2001** para **PlayStation 2**.

Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en una esquina del sobre **«Los mejores de 2001»**

Recuerda que no es necesario coincidir en las votaciones personales con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.

Votación «los mejores de 2001»

1. MEJOR JUEGO DEL AÑO

....

2. MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

....

3. MEJOR AVENTURA

....

4. MEJOR JUEGO DEPORTIVO

....

5. MEJOR ACCIÓN-SHOOT'EM UP

....

Nombre ....

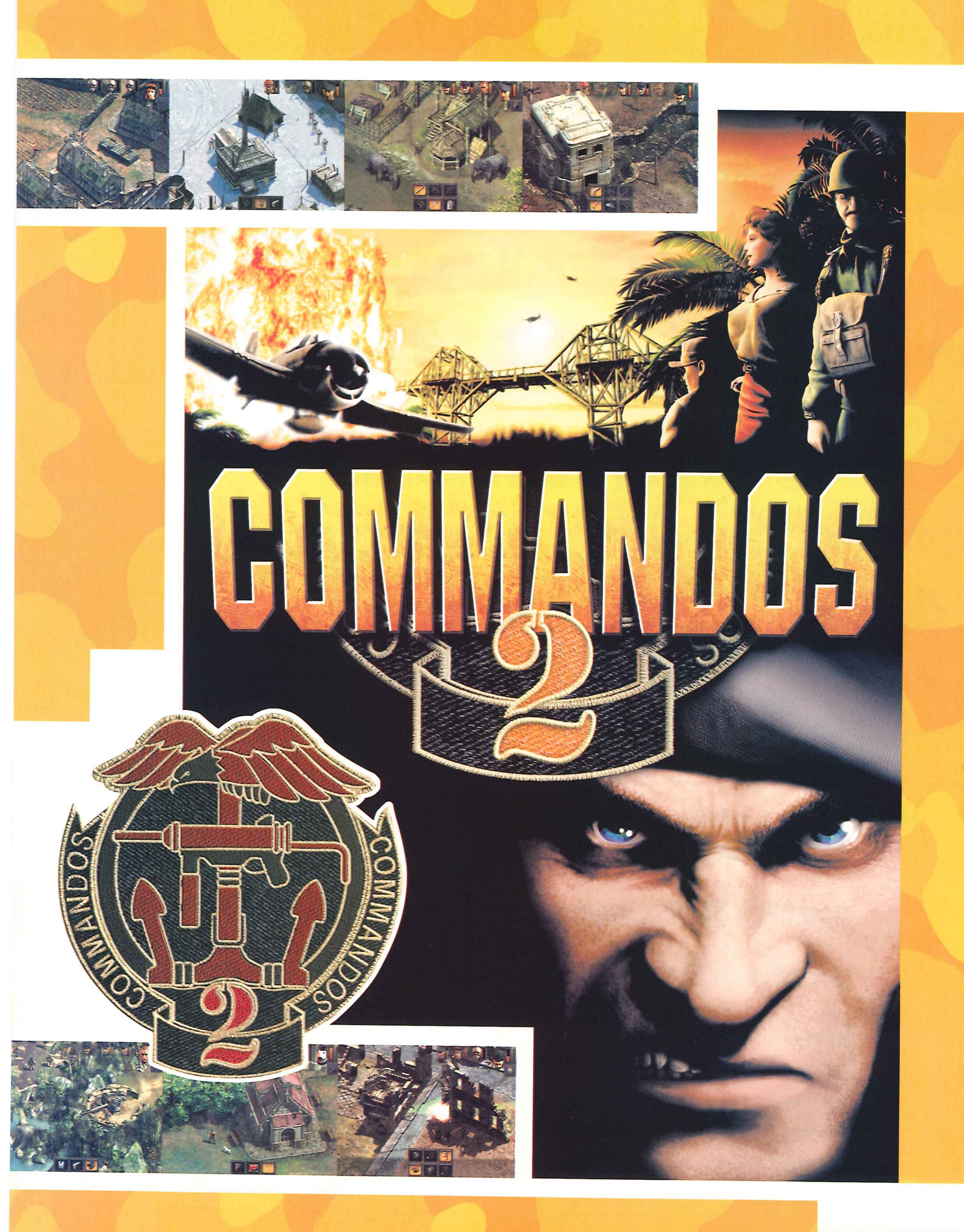
Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

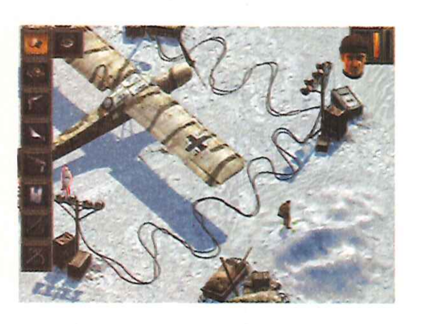
Población .... Provincia .... Código Postal ....

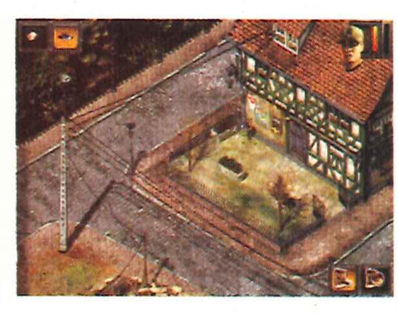
- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ❑


COMMANDOS
2
COMMANDOS
COMMANDOS
2

Los Nueve del Patíbulo

Tras el éxito cosechado con las versiones PC y compatibles de Commandos, su ampliación de misiones y, por último, Commandos II, Pyro Studios está dispuesta a revolucionar el mercado de PlayStation 2 con la conversión de su impresionante Commandos 2: Men Of Courage.

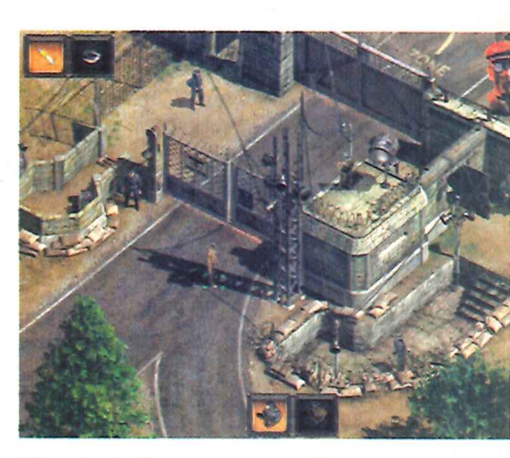






por << Doc >>

Para los que no hayáis visto nunca el título de **Pyro**, podríamos definirlo como un original juego de estrategia, situado en la segunda guerra mundial, en el que tendremos que dirigir los movimientos de un determinado número de soldados con unas marcadas características, con la misión de completar determinados objetivos más allá de las líneas enemigas. Cada uno de los nueve commandos a nuestra orden posee diferentes habilidades. Así, **Lupin**, el ratero, es capaz de avanzar por los cables telefónicos o robar objetos a los enemigos sin que se den cuenta. **Natasha**, la seductora, puede distraer a cualquier soldado alemán o «arrebatarle» su ropa. **Whiskey**, el *bull terrier*, puede pasar desapercibido ante las tropas enemigas mientras, por ejemplo, transporta unas granadas para otro de los commandos. **Inferno**, el artificiero es capaz de utilizar granadas, localizar minas, etc. **Spooky**, el espía, puede disfrazarse con un traje de oficial y pasar completamente desapercibido. **Duke**, el francotirador, es capaz de eliminar a cualquier enemigo a distancia, desde posiciones como el interior de una casa o un poste telefónico. **Tiny**, el boina verde, es capaz de enterrarse en la arena para no ser detectado y su fuerza le permite coger y transportar pesadas cajas. **Tread**, el conductor, tiene la habilidad de controlar a la perfección cualquier vehículo. **Fins**, el buzo, puede sumergirse bajo el agua, utilizar un machete para deshacerse silenciosamente de los enemigos y navegar en barca. Todos ellos (excepto **Whiskey**) poseen aptitudes básicas para controlar armas ligeras (como pistolas), conducir vehículos normales (coches) o recoger objetos y vestirse con las ropas de soldados enemigos muertos o inconscientes. La mayor peculiaridad de ***Commandos 2*** es la libertad de acción que el jugador posee



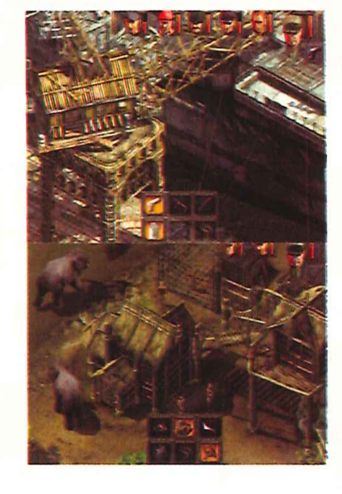
El espía, disfrazado como un oficial del ejército enemigo, se dispone a distraer a los soldados para que los demás commandos se deshagan de ellos.

Gráficos impresionantes



Los grafistas de **Pyro** han realizado un trabajo excelente, tanto a la hora de diseñar vehículos como construcciones, como la que veis aquí.

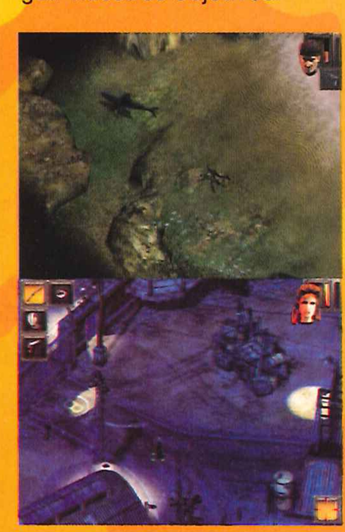




‹Commandos 2 lleva el género de la estrategia a cotas nunca alcanzadas por títulos similares›

Entornos realistas

Algunos de los escenarios de ***Commandos 2*** habrán de ser completados de noche. Otros, nos permitirán sumergirnos en las profundidades de ríos o mares para conseguir nuestros objetivos.



en todo momento. Al comienzo de cada misión, seremos informados de los objetivos y se nos darán algunos detalles clave del escenario. Lo demás es cosa nuestra. El abanico de posibilidades es infinito, sobre todo teniendo en cuenta las diferentes características de cada uno de los personajes. Podremos realizar acciones tan dispares como golpear con una botella a los enemigos, recoger e incluso lanzar al mar los cuerpos inertes de nuestros enemigos, dar órdenes a cualquier soldado o tropa aliada, etc. Cada uno de los 10 niveles principales que componen el título de **Pyro** es un cúmulo de pequeños «problemas» a resolver. Podemos ser silenciosos y avanzar sin ser detectados o cruzar el mismo área con uno o varios commandos, pistola en mano, eliminando todos los soldados enemigos. **Pyro Studios** ha cuidado mucho la IA de los enemigos y la estructura y desarrollo de cada uno de los niveles, haciendo de ***Commandos 2*** uno de los más difíciles títulos de estrategia que hemos jugado, que pone a dura prueba nuestro intelecto y capacidad estratégica. El aspecto visual



Las construcciones del juego son realmente impresionantes. Como dirían los ingleses: «2D Rulez!».



Entrevista

Ignacio Pérez Dolset, Consejero Delegado de Pyro Studios

• *¿Háblanos del origen de **Pyro**, su fecha de creación y de sus juegos.*

Pyro arrancó en el verano del 96, por una idea de mi hermano y mía. Creíamos que en **España** se podría hacer lo mismo que por ahí fuera. Ese fue el motor de la creación de **Pyro Studios**. El nombre de **Pyro** no viene de la llama, sino del mote que tenía yo mismo de pequeño, aunque tengo que reconocer que casi me forzaron para poner ese nombre. Hemos sacado hasta ahora toda la saga ***Commandos***, y en pocos meses *Praetorians*.

• *¿Cuántas gente trabaja en **Pyro**?*

Actualmente somos cerca de 100. No es una cifra muy impresionante, pero hay que tener en cuenta que es una compañía dedicada casi exclusivamente al desarrollo.

• *¿Participas tú en el desarrollo?*

Yo inventé el ***Commandos***, partió de una idea mía. En ***Commandos 3***, por ejemplo estoy trabajando actualmente en su desarrollo. También el concepto de *Praetorians* partió de una idea mía. Es que es lo que más me gusta. Para mí es mucho más importante la responsabilidad en la génesis de un juego que la parte empresarial.

• *¿Qué ha supuesto **Commandos** para la compañía a nivel de ventas?*

Si sumamos las ventas de los dos juegos, del *pack* de misiones y las líneas económicas, entre todas las versiones se habrán vendido unos 4 millones.

• *¿El traslado a **PS2** del juego ha sido una conversión directa?*

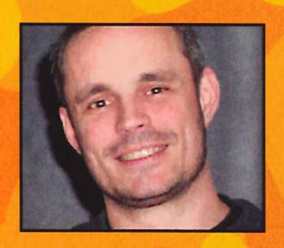
No es sólo un porte. El desarrollo para **PS2** es específico para la consola. Las diferencias fundamentales son de *interface*, de control. Sólo se incluye un tutorial para acercar el sistema de juego al usuario de consola. Si te refieres a si hay fases exclusivas, te diré que no, porque ***Commandos 2*** en **PC** era ya una «brutalidad» de juego.

• *¿Tu juego o género preferido?*

En mi caso sin duda la estrategia. Yo empecé a jugar en el año 1975-76, tengo 8 o 10 mil juegos en casa, 30 o 40 consolas, 200 portátiles contando las primeras *Hand Helds*. Cuando jugaba en la **Atari 2600**, con la **Coleco** etc. todo eran *arcades*. Llega un momento en que vas dejando atrás esos géneros y te dedicas a juegos más profundos, y donde puedes encontrar eso es en la estrategia o en el rol. Pero el rol me atrae significativamente menos que la estrategia. Quizá por ello **Pyro** hace juegos de estrategia, aunque en el futuro no será así. De nuestros dos próximos juegos, uno de ellos será un juego de consola que no tendrá nada que ver con lo que hecho hasta ahora.

• *¿Cuánto invertís en desarrollo?*

Estamos invirtiendo entre 6 y 9 millones de euros en desarrollo al año, y podríamos llegar a los 12 o 15. Seguimos creciendo. La gente quiere proyectos de alto nivel, los grupos de programación pequeños no tienen futuro. Creo que tenemos buenos conceptos de juego, buenas ideas, pero nos falta gente para llevarlos a cabo. Hasta encontrar un *Game Tester* competente en **España** es todo un reto. Nuestro objetivo final es convertirnos en una especie de **Pixar** de la creación de videojuegos.



Gonzalo Suárez Jefe de Proyecto de Commandos 2

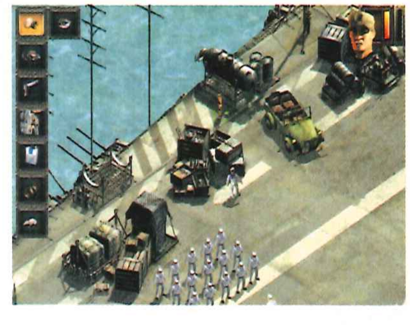
Gonzalo Suárez es uno de los pioneros españoles de la industria del videojuego, con una trayectoria que se remonta ya al año 1984 cuando comenzó en **Opera Soft** donde diseñó y desarrolló varios juegos originales como *Goody, Sol Negro, Mot, Crazy Billiard, Arantxa Sánchez Vicario Tenis*, etc. en todas sus versiones como **Spectrum, Amiga, Atari, MSX, PCW, MSX2** y **Amstrad**. También realizó versiones para distintas plataformas de juegos como *La Abadía, Ulises, Last Mission, Mr. Gas, Super Tenis*, etc. Está detrás de toda la saga ***Commandos***, y con esta entrega abandona su etapa en **Pyro Studios**.

‹Commandos 2 pone a dura prueba nuestra capacidad estratégica›





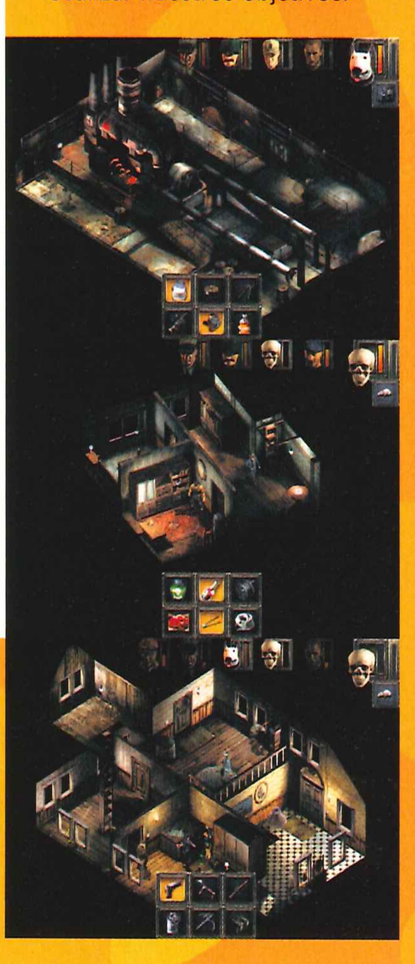




En el título de Pyro visitaremos lugares tan exóticos como este que veis aquí.

Escenarios Interiores

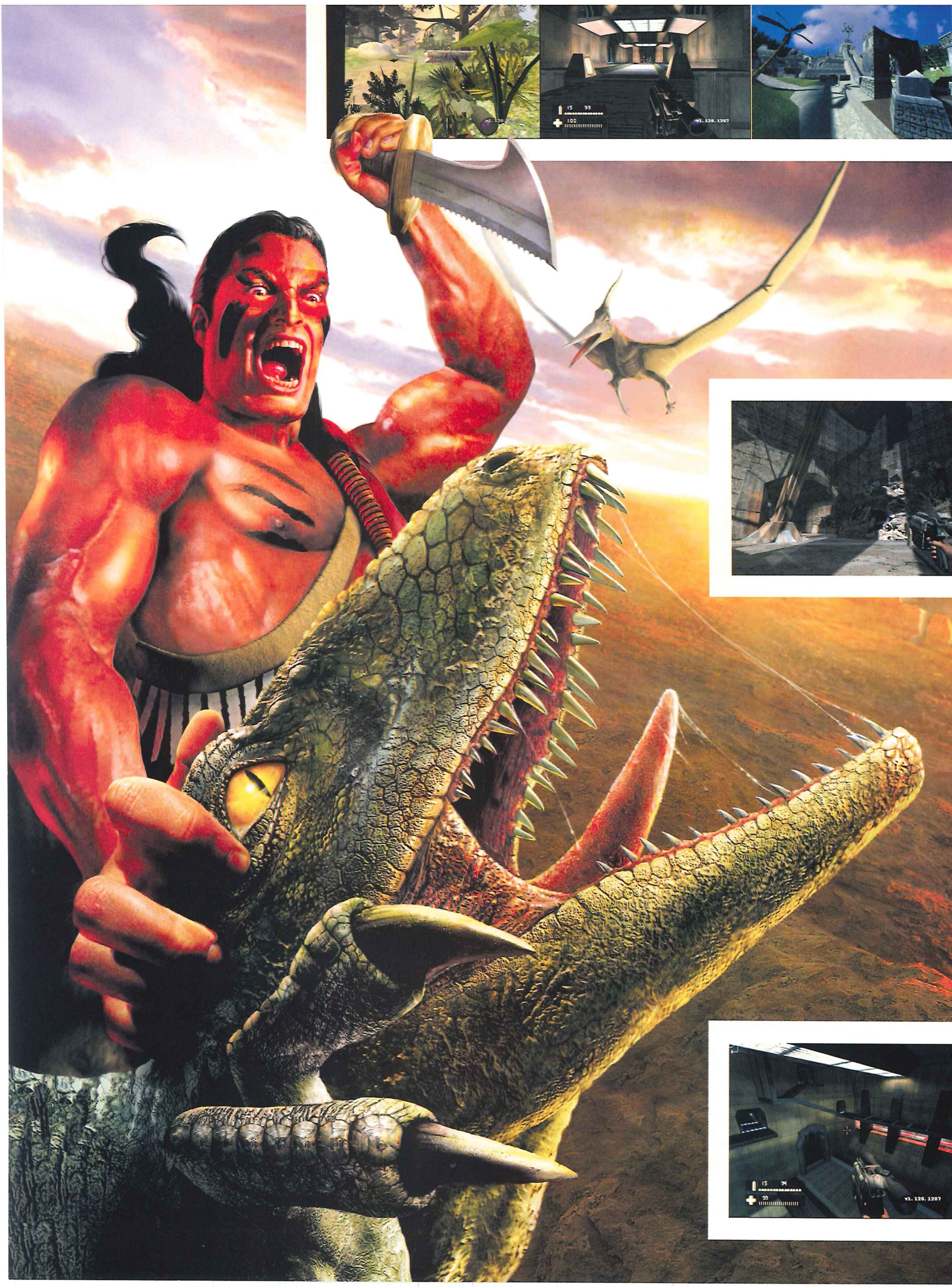
Al entrar en una construcción o en un vehículo grande (submarino, barco, etc.), el motor gráfico de **Commandos 2** mostrará todo el entorno en unas impresionantes tres dimensiones, dando la posibilidad de mover la cámara arbitrariamente para localizar nuestros objetivos.



Arriba, el ladrón piensa una estrategia para pasar desapercibido junto a una tropa de marineros enemigos. En este caso, es más recomendable pasar inadvertido que enfrentarse al enemigo, ya que sería imposible escapar de la muerte.

de ***Commandos 2*** para **PlayStation 2** se ha mantenido casi idéntico al de la versión **PC**, salvando las diferencias en resolución. El preciosista aspecto bidimensional de los escenarios gana una nueva dimensión con la posibilidad de seleccionar entre cuatro diferentes cámaras, ya que la estructura de los niveles ha sido confeccionada entéramente en 3D. Cada uno de los niveles del juego posee una localización exterior y varias interiores como casas, vehículos grandes, etc., las cuales están mostradas completamente en 3D, con la posibilidad de girar la cámara arbitrariamente. Tanto los soldados enemigos como los nueve commandos están mostrados en 3D y el detalle con el que están diseñados los integra perfectamente en los escenaios. La barrera más importante que **Pyro** ha tenido que atravesar para convertir a **PlayStation 2** un título tan complicado como ***Commandos 2*** ha sido el control. En lugar de trasladar el control con el ratón a un *stick* analógico, **Gonzo Suárez** y su hueste de geniales programadores han adaptado el control del juego al *DualShock*, eliminando el puntero y haciendo que el *pad* de **PlayStation 2** controle directamente a los personajes. El sistema de *hotkeys* de la versión **PC** ha sido sustituido por unos instintivos menús, basados en la iconización (más aún que en **PC**) de todas y cada una de las acciones. La única diferencia, además del control, entre las versiones **PS2** y **PC** radica en la inclusión de un tutorial, algo absolutamente necesario si tenemos en cuenta la dificultad de ***Commandos 2*** y la escasez de títulos similares en el mercado de las consolas.

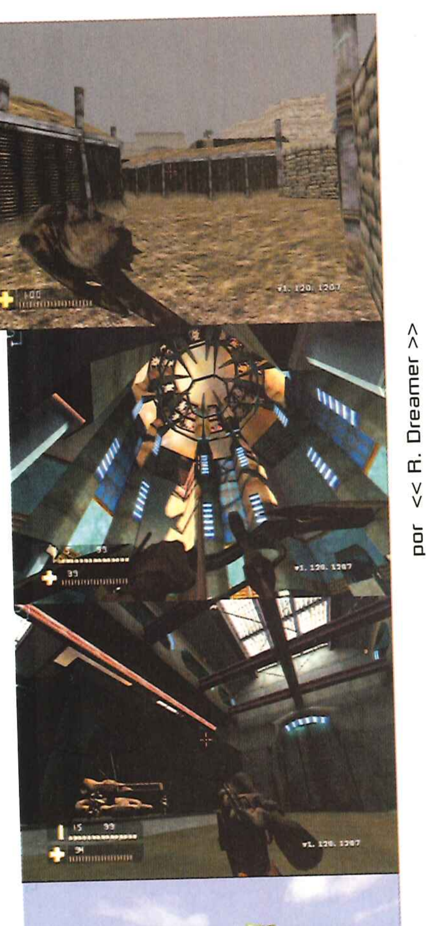
Commandos 2: Men Of Courage es un juego muy original, magistralmente diseñado y programado y que lleva el género de la estrategia en tiempo real a cotas nunca alcanzadas por otros programas de corte similar.





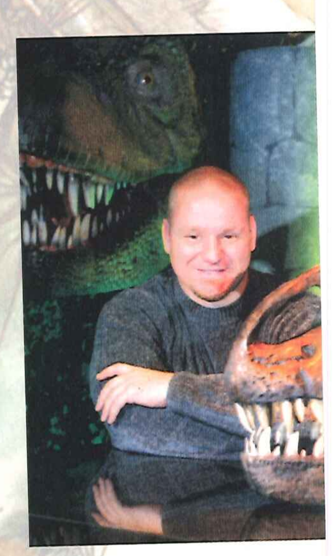
El cazador de dinosaurios

Los amantes de los shoot'em-up en primera persona pueden estar de enhorabuena, la última entrega de Turok está siendo desarrollada para PlayStation 2, y sus creadores están dispuestos a explotar al máximo el potencial de la consola.



por << R. Dreamer >>

El pasado 13 de diciembre tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación de *Turok Evolution* en **Londres**. **David Dienstbier**, creador de la saga nos mostró la primera versión jugable y atendió a todas nuestras preguntas. Cuando el primer *Turok* vio la luz para **Nintendo 64** se convirtió en una maravilla gráfica que ponía dicha consola al límite. Hace un año, **David** y su equipo de desarrollo, con base en **Texas**, decidieron dar el paso a las consolas de nueva generación. Querían aprovechar el *hardware* de **PlayStation 2**, **Game Cube** y **Xbox** para llevar a cabo todo lo que hasta la fecha no les había estado permitido en el último capítulo de la saga del cazador de dinosaurios. Con ***Turok Evolution*** se han propuesto volver a las raíces de la serie. Es decir, están desarrollando lo que sería el primer capítulo de la línea argumental de **Turok** (como *La Amenaza Fantasma* para *Star Wars*). Hasta ahora han dedicado la mayor parte del tiempo a crear el motor gráfico y las herramientas, 22 personas están trabajando exclusivamente en este apartado. Aunque su primer objetivo ha sido la Inteligencia Artificial, que les ha llevado a crear una serie de criaturas con un comportamiento determinado. Después han pasado a recrear el mundo en el que se desenvuelven dichos seres y dar forma al resto del juego. Según nos comentaba **David Dienstbier**, una de las principales razones para escoger la jungla como marco principal del juego ha sido crear un escenario con vida. Las plantas reaccionan con el viento y los movimientos de los dinosaurios. Algo que puede convertirse en un



David Dienstbier, Director Creativo de Acclaim Studios Austin y responsable de la saga Turok nos presentó el próximo capítulo para PlayStation 2.

Guerrero del pasado



Turok cuenta con un armamento variado. Desde un arco con *sniper*, pasando por un lanzagranadas hasta un pequeño vehículo controlado a distancia que puede explotar y ejecutar otras acciones.



Gracias al sniper de nuestro arco, podremos disfrutar tranquilamente observando el grado de detalle de las diferentes especies de dinosaurios del juego.

Además de la jungla, Turok tendrá que infiltrarse en bases alienígenas para dar mayor variedad al juego.

‹Turok Evolution exprime al máximo el potencial de PS2›

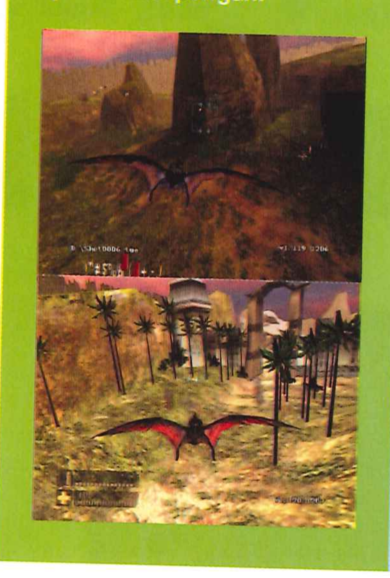


Gracias a PS2, el equipo desarrollador ha conseguido que los escenarios en la jungla rebosen vida. Mosquitos, plantas que se mueven y dinosaurios.

indicativo de peligro y, sin duda, una buena manera de emplear el componente emocional dentro del juego. Además de un completo catálogo de plantas, encontraremos diversas especies de dinosaurios, libélulas, mosquitos, etc. Perdieron la cuenta de los insectos que pueblan ***Turok Evolution*** a los seis meses de trabajo. Pero donde más se nota el grado de detalle en el apartado gráfico es en el diseño de los dinosaurios. Si nos acercamos con el *sniper* para contemplar uno de los gigantescos saurios andando, es posible apreciar el movimiento de sus músculos bajo la piel. Como hemos dicho anteriormente, la historia se sitúa justo antes del primer capítulo contándonos cómo surgió la figura de **Turok**, el cazador de dinosaurios. Tratándose de un *shoot'em-up* en primera persona, ***Turok Evolution*** nos presenta un arsenal muy completo. Un total de ocho armas que van desde el arco con *sniper*, pasando por pistolas, hasta un coche de control remoto que puede realizar diferentes funciones. Podemos utilizarlo para que explosione liquidando un grupo de enemigos a distancia o para que ejecute la llamada de los velocirraptores para conducirles hasta los adversarios que queremos eliminar. Sin duda, la Inteligencia Artificial también ha sufrido un gran cambio con el paso de la saga a las consolas de nueva generación. Pero uno de los mayores logros del equipo de desarrollo ha sido la creación de una serie de fases en las que **Turok** sobrevuela el escenario a lomos de un pterodáctilo, un sueño que **David** no había podido cumplir hasta la fecha. El lanzamiento del juego está previsto para otoño de 2002, así que todavía se están realizando ajustes, eliminando ralentizaciones y depurando el juego para convertirlo en el mejor **Turok** de la saga.

En el aire

La principal novedad de ***Turok Evolution*** es la inclusión de fases aéreas. A bordo de un dinosaurio volador tendremos que esquivar todo tipo de obstáculos y abatir a todos los enemigos que se interpongan.



Mundo atemporal

El juego transcurre en un lugar fuera del tiempo, donde los dinosaurios conviven con zonas pobladas y tecnología avanzada. Sólo un guerrero como **Turok** puede sobrevivir aquí.



por << R. Dreamer >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SCEI
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

ICO

Una hermosa y fascinante fábula apta para todos los públicos

Pocas veces hemos visto un título con una historia tan entrañable como ***Ico***. Y ya no sólo por el argumento. Sus creadores han plasmado en cada uno de los detalles un mundo imaginario que va cobrando vida ante los perplejos ojos del jugador. Nada más ver la *intro* es fácil sentir que nos encontramos ante un juego con un toque especial que le hace diferente del resto. Seguro que ***Ico*** no acaparará las portadas de la prensa sensacionalista, porque carece del espíritu violento que aprovechan otros títulos. El relato comienza cuando el joven protagonista es trasladado a un castillo aislado del mundo para ser enterrado vivo. Su único pecado, haber nacido con cuernos. Una vez dentro de su tumba consigue salir y liberar a **Yorda**, una princesa que permanecía encerrada en una jaula. Teniendo como base la cruel historia de este muchacho, nos encontramos inmersos en una fortaleza de increíbles dimensiones. La magnífica iluminación nos presentará estampas de gran belleza a lo largo del juego. Un escenario aparentemente normal puede convertirse en todo un espectáculo, mientras comprobamos cómo la luz termina invadiendo toda la sala. Una luz que parece anclada en un eterno atardecer otoñal cubriendo de magia cada rincón que toca. Los escenarios exteriores tampoco están exentos de dicho toque y además se ven sumidos en una neblina que contribuye a dar vida a la atmósfera a medio camino entre el misterio y el ensueño que preside todo el juego. Si analizamos la jugabilidad veremos que se adapta como un guante al ambiente que



El increíble resultado de la iluminación da a Ico un aspecto que parece sacado de un mundo imaginario lleno de vida.

El castillo abandonado

Un cuento necesita un escenario apropiado para sus protagonistas

Y en **Ico** se cumple con una fortaleza inmensa que nos llevará por salas, corredores, precipicios y maravillosos escenarios exteriores donde la luz se convertirá en la protagonista.







reina en ***Ico***. El sistema recuerda a *Prince of Persia* trasladado a un mundo tridimensional. Básicamente, **Ico** tendrá que ir resolviendo *puzzles*, que pueden ir desde lo más intrincado a sencillos enigmas, casi siempre relacionados con nuestro entorno. Pero donde **Ico** se desmarca de otros competidores es en el papel que juega la coprotagonista del juego, la princesa **Yorda**. El joven deberá buscar un camino para que su compañera pueda seguirle en su huída del castillo. Además, todo el lugar parece estar infestado por unas criaturas que habitan en las sombras. Su empeño será raptar a la princesa cueste lo que cueste y el nuestro defenderla a capa y espada. **Ico** puede llamar a **Yorda** para que le siga, aunque siempre contará con un método más efectivo y entrañable, caminar de la mano con la muchacha para evitar cualquier peligro, como evitar que caiga al abismo si de repente el suelo se hunde bajo sus pies. También hay que destacar otro aspecto, ya que sus creadores han hilado fino con los efectos de sonido que dan el toque justo para que el juego termine por cobrar vida. Hay que decir que a pesar de que el equipo desarrollador detrás del título está compuesto en su mayoría por principiantes, **Ico** es sin lugar a dudas, la apuesta más original y cautivadora de **Sony** para **PlayStation 2**.

<Un mundo de fantasía cobra vida en PS2 de la mano de Sony>



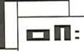






OFF:

Muy pocos fallos podemos encontrar en *Ico*, quizá sólo cabría destacar que pueda hacerse un poco corto por la intensidad que despliega en todo momento.



ON:

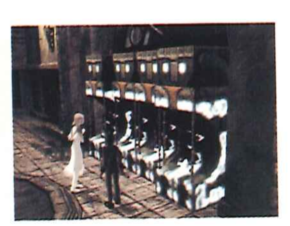
La historia, los gráficos, la increíble ambientación y que nos dejará pegados al mando desde el primer momento hasta que lleguemos al final de la aventura.

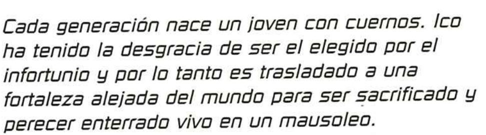












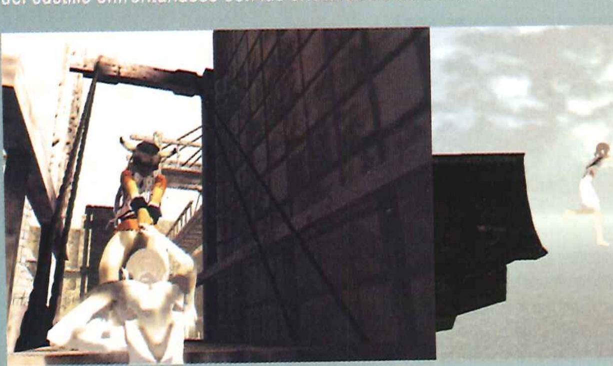
Cada generación nace un joven con cuernos. Ico ha tenido la desgracia de ser el elegido por el infortunio y por lo tanto es trasladado a una fortaleza alejada del mundo para ser sacrificado y perecer enterrado vivo en un mausoleo.

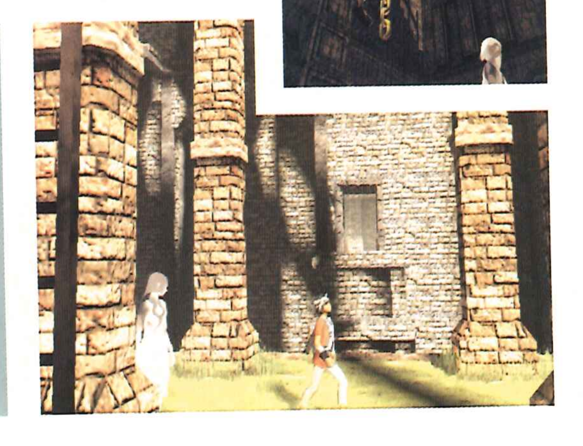


Dos es compañía

Cuando Ico cae de su sarcófago pierde la consciencia y sueña con una princesa

Cuál será su sorpresa al despertar y encontrar que su sueño se ha convertido en realidad. Sólo hay un problema, **Ico** y **Yorda** hablan idiomas diferentes y la única manera de que la princesa le haga caso será utilizando gestos. O simplemente, llevándola de la mano para conducirla sana y salva para encontrar la salida del castillo enfrentándose con las criaturas de las sombras.





por << Dani3po >>



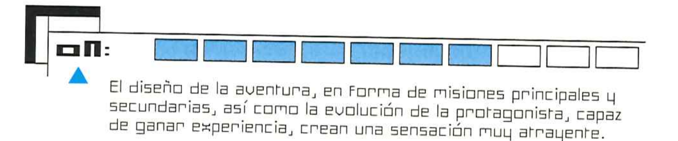
FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.A.
- **DESARROLLADOR:** SURREAL SOFTWARE
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** MARZO 2002

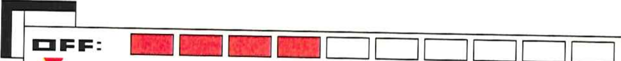
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES

Espadas y dragones en una aventura como las de antes

Viendo el catálogo actual de juegos para **PS2**, la verdad es que no existe casi ningún título de aquellos que poblaban las estanterías de su hermana menor, y que tenían como principal exponente a la saga de **Lara Croft**. Para remediar esta falta de aventuras épicas, la compañía americana **Surreal Software**, bajo el sello de **SCEA**, ha decidido continuar la serie que empezó hace cosa de dos años en **PC**. ***Drakan: The Ancients' Gates***, nos pone en la piel de **Rynn**, una diestra luchadora y aventurera reconocida, que debe salvar a todo el mundo conocido de los terribles *Desert Lords*. Para ello, además de su destreza en el combate, cuerpo a cuerpo, y de su habilidad con el arco, contará con la ayuda de la magia. Aunque su principal aliado será el dragón **Arokh**, con el que sobrevolará los escenarios y combatirá con otros dragones. Toda una aventura pronto en tu **PS2**.



ON: El diseño de la aventura, en forma de misiones principales y secundarias, así como la evolución de la protagonista, capaz de ganar experiencia, crean una sensación muy atrayente.



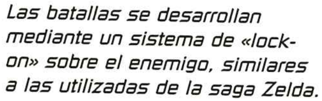
OFF: Puede recordar demasiado a otros títulos y las fases de exploración llegan a hacerse algo monótonas. Aún hay que depurar el motor gráfico y la detección de impactos.











Las batallas se desarrollan mediante un sistema de «lock-on» sobre el enemigo, similares a las utilizadas de la saga Zelda.







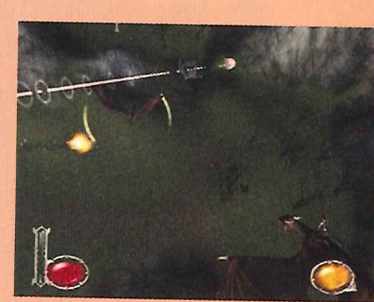
El motor gráfico, pese a ciertas imperfecciones que han de ser depuradas, muestra unos inmensos escenarios sin la menor brusquedad.



Fuego en el aire

Batallas a lomos de Arokh

Para desplazarnos a lo largo y ancho del vasto mundo que presenta el juego, nada mejor que volar a lomos de nuestro fiel dragón. Podemos llamarle en cualquier momento y acudirá raudo y veloz. Si nos encontramos enemigos en los cielos podremos defendermos gracias al aliento de fuego de la mitológica criatura. Son los momentos más divertidos del juego.

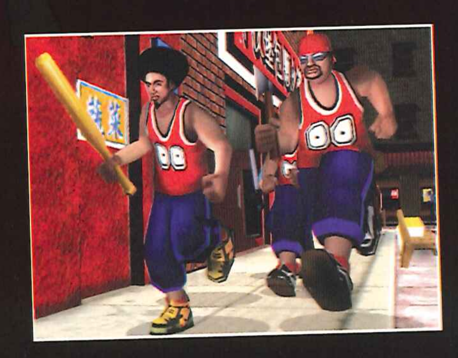


¡CONVIÉRTETETE EN EL REY DE LAS CALLES!

STATE OF EMERGENCY







- La Inteligencia Artificial del juego otorga a los personajes una inigualable credibilidad.
- Siembra el caos y la destrucción en cuatro distritos comunicados entre sí con más de 30 misiones.
- Completa las misiones en el modo Progresivo o simplemente deambula por las calles causando destrozos en el Modo de Juego Libre.









DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

por << Dani3po >>

Ficha técnica

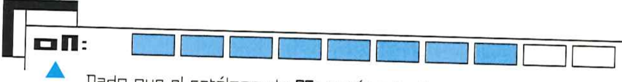
- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: OMEGA FORCE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002

DYNASTY WARRIORS 3

La fantasía medieval de **Koei** ataca por segunda vez

Dynasty Warriors 2 fue uno de los primeros títulos en aparecer para **PS2** y puso de manifiesto el tremendo potencial de la consola. La compañía japonesa **Koei** sigue empeñada en trasladar al panorama lúdico *El Romance de los Tres Reinos*, un popular cuento oriental. Esta tercera parte de la saga (que comenzó en **PSone** con un juego de lucha, uno contra uno) mantiene el esquema básico de la segunda entrega. Como un general de cualquiera de los tres ejércitos en conflicto (*Wu*, *Wei* y *Shu*), deberás acabar con cientos de enemigos (literalmente, pues en algunos escenarios acabarás con casi mil de ellos) a lo largo de unas campañas militares basadas en la historia feudal de **China**. El desarrollo no dista demasiado de un *beat'em-up* convencional, aunque añade más profundidad, unos entornos inmensos y cierto componente estratégico en las batallas.

ON:



Dado que el catálogo de **PS2** está un tanto escaso en cuanto a beat'em-up clásicos, puede ser una excelente opción. El fondo histórico es atrayente.

OFF:

Los problemas que tenía la entrega anterior siguen estando en esta edición. Presencia de niebla en los escenarios y ralentizaciones ocasionales.



Los escenarios son inmensos, pero presentan niebla en el horizonte.

Dos jugadores

Una de las principales novedades es la opción multijugador

Algo que se echaba de menos en *Dynasty Warriors 2* era poder compartir las largas batallas con un amigo. En esta entrega se ha incorporado un modo a pantalla partida (en el que el motor gráfico sufre bastante, todo sea dicho) y varias opciones: Cooperativo dentro del mismo ejército, en misiones dentro del modo Historia y enfrentamientos uno contra uno o en compañía de enemigos.



por << R. Dreamer >>

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
- **DESARROLLADOR:** ACCLAIM S. TEESIDE
- **DISTRIBUIDOR:** ACCLAIM
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** AVENTURA/ACCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** PAL
- **JUGADORES:** 1-4
- **FECHA DE APARICIÓN:** 22-02-2002

SHADOWMAN SECOND COMING

El vengador vuelve para acabar con el mal

Shadowman fue uno de esos juegos que nos atrajo por la temática oscura en un mundo dominado por la magia y el vudú. La segunda entrega sigue manteniendo la misma estética con **Mike Leroi** como protagonista. Sin embargo, **Acclaim Studios Teesside** ha apostado por mayores dosis de acción convirtiendo ***Shadowman 2*** en un *shoot'em-up* con tintes de aventura. Los niveles del juego son más lineales que en la primera entrega y se enmarcan en escenarios más pequeños. Aunque sus creadores no se han olvidado de añadir extras para que los jugadores más exigentes queden satisfechos. El argumento, en esta ocasión, conduce a **Mike** y su alter ego *Shadowman* al territorio de un demonio llamado **Morte**. El juego cuenta con 2 horas de secuencias en Dolby 5.1 para dar mayor fuerza a los momentos cumbres de la historia, con una mezcla de captura de movimientos y animación a mano.



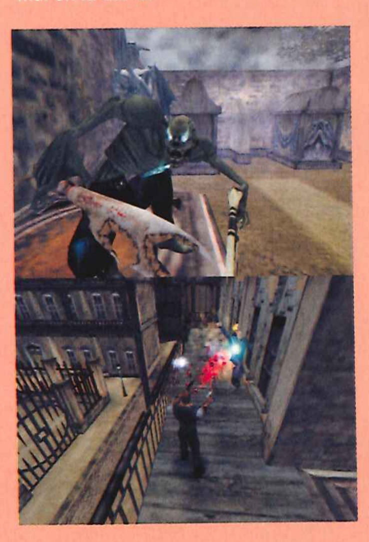
ON: El apartado gráfico de *Shadowman 2* ha mejorado notablemente respecto a la primera entrega. Los efectos de luces y el grado de detalle del protagonista así lo reflejan.

OFF: Las misiones lineales y el énfasis puesto en la acción hacen que el argumento pierda fuerza. Además, el control parece más adecuado para un PC que para consola.

Dos mundos

Como ocurría en la primera parte, Mike estará a medio camino entre dos mundos

A **Mike Leroi** no le quedará más remedio que traspasar la frontera con el mundo de los muertos si quiere llevar su misión a cabo. Aquí su aspecto cambiará radicalmente presentándonos un ser que tendrá que utilizar sus poderes y armas vudú para enfrentarse a hordas de demonios. Aunque a veces tendrá que volver al mundo de los vivos para luchar con los representantes del mal en la tierra.



Cuando Mike se encuentre en la zona muerta sus armas también cambiarán de aspecto, aunque no perderán su efectividad para liquidar demonios.

En el mundo real, los humanos tampoco muestran tener mucho aprecio a Mike.

El cambio sufrido por los gráficos ha sido notable. Algo que queda reflejado en los espectaculares efectos de luz de los escenarios.

por << Nemesis >>



Como ya hiciera, no hace mucho, con **Capcom** y *Resident Evil Gun Survivor 2*, **Sega** ha vuelto a poner su experiencia en juegos de pistola al servicio de otra compañía, en este caso **Namco**, para crear un nuevo *shoot'em-up* para *G-Con*. ***Vampire Night***, conversión directa de la recreativa del mismo nombre, permite la utilización de los dos modelos de la pistola de **Namco**, la clásica *G-Con 45* y la *G-Con 2*. Gracias a ellas, podrás acabar con toda la plaga de vampiros que asola un idílico paraje centroeuropeo. Ni estacas ni cruces, el mejor método para acabar con los «No-Muertos» es un balazo certero entre los ojos. ***Vampire Night*** se inspira, sin disimulos, en la saga *The House Of The Dead*, pero sustituyendo los zombis por chupadores de sangre. Ve engrasando la *GunCon*, porque la caza del vampiro dará comienzo el próximo mes de marzo.

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO/SEGA/WOW ENT.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

VAMPIRE NIGHT

El vampirizar se va a acabar...

ON: Además de ser una perfecta conversión de la recreativa, **Sega** y **Namco** han incluido un modo especial con nuevas misiones y la posibilidad de comprar armas e *items*.

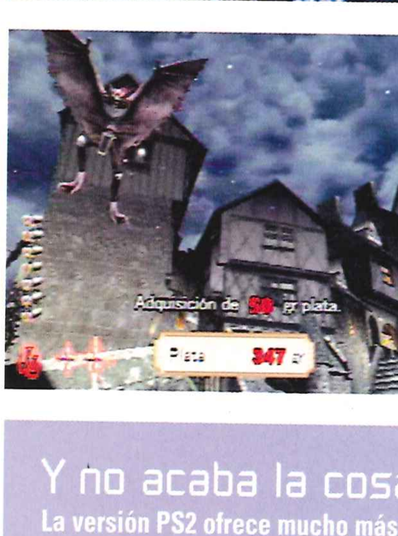
OFF: La mecánica puede resultar algo repetitiva. Aunque siempre aplaudimos la decisión de localizar los juegos al castellano, las voces en español de *Vampire Night* son malas de solemnidad.

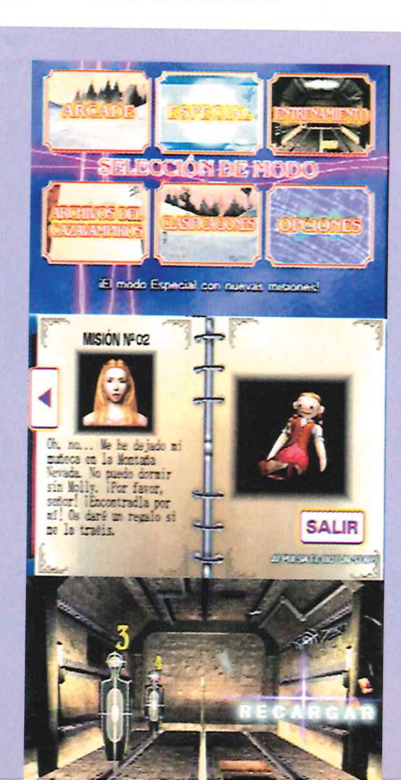
La mecánica y la estructura de las fases de Vampire Night es idéntica a las de la saga The House Of The Dead.






El mito del cazavampiros con la ristra de ajos, el mazo y la estaca se ha hecho trizas. Lo mejor para acabar con ellos es vaciarles un cargador en la cabeza.



Y no acaba la cosa...

La versión PS2 ofrece mucho más

Además de la conversión pura y dura de la *coin-op* original, Sega y Namco han añadido un *training* para practicar la puntería con la *G-Con 45*, un modo especial con misiones secundarias y la opción de adquirir armas e *items* con la plata acumulada en cada fase.

por << R. Dreamer >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

Desde la aparición del primer título de la saga, *Blood Omen: Legacy of Kain* para **PSone**, las tierras de **Nosgoth** y sus habitantes han ido cobrando vida propia. Con ***Blood Omen 2*** volvemos a adentrarnos en la fascinante leyenda creada por **Silicon Knights** en un apasionante episodio repleto de aventura, acción y sangre. La historia comienza donde terminó *Legacy of Kain*, con el mismo protagonista. Su retorno al mundo de los vivos le da la oportunidad de vengarse de sus enemigos, los «Caballeros Sarafan». Haciendo uso de sus poderes vampíricos tendrá que infiltrarse en la ciudad de **Meridian** y llevar a cabo su plan. La recreación de la capital de **Nosgoth** es una delicia para la vista aunque el motor gráfico se muestre un poco brusco en esta *beta*. La jugabilidad, como era de esperar, rescata algunos de los detalles que hicieron grande a *LOK*, como absorber las sangre de los enemigos para recuperar energía.

BLOOD OMEN 2

La leyenda del vampiro Kain continúa

ON: ▲ La jugabilidad de ***Blood Omen 2*** da pie a la acción durante la mayor parte del tiempo, aunque también cuenta con dosis de aventura y algunos *puzzles* para darnos un respiro.

OFF: ▼ El motor gráfico nos muestra maravillosos escenarios, aunque en ciertos momentos puede resultar un tanto brusco. Quizá resuelvan este problema en la versión final del juego.

La ciudad de Meridian ha sido representada con todo lujo de detalles. Interiores y exteriores cuentan también con objetos que Kain puede utilizar, empujar, arrastrar, etc.

Kain sólo tiene un objetivo en su mente: vengarse de los que causaron su muerte. Para conseguirlo usará todos los medios a su alcance.

El poder oscuro

Kain conserva algunos de sus poderes como vampiro. Todavía debe alimentarse de la sangre de sus víctimas y durante el juego irá aprendiendo nuevas tácticas

Crystal Dynamics ha puesto mucho énfasis en elevar el grado de acción de su criatura al máximo. Para ello, ha dotado a **Kain** con un completo sistema de ataque y defensa que en ciertos momentos lo convierten en un beat'em-up. Además, se han incorporado una serie de habilidades como controlar la voluntad de una persona.

por << The Elf >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADORA: SACNOTH
- DISTRIBUIDORA: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 15-03-2002

El segundo *RPG* de **Sacnoth**, grupo de programación formado por ex-miembros de **Squaresoft**, supera en todos los apartados a *Koudelka*, su bautismo lúdico. ***Shadow Hearts*** está envuelto en un intrigante y seductor argumento, sin duda su mayor atractivo, que nos traslada a principios de siglo y nos pone en la piel de **Yuri**, un héroe con un misterioso pasado, y **Alice**, una joven con la clave para dominar el mundo. Entre ellos se interpondrá el villano **Roger Bacon** que los perseguirá celosamente por **China** y parte de **Europa**. Este *RPG* encierra todos los elementos clásicos y básicos del género, entre los que merece la pena destacar el divertido sistema de combates: Anillo del Juicio. Las secuencias CG vuelven a brillar a gran altura, destaca la *intro*, pero los escenarios prerrenderizados son algo pobres y las magias carecen de espectacularidad.

SHADOW HEARTS

El segundo legado RPG de Sacnoth

ON: Aunque técnicamente no es brillante y está a años luz de *FFX*, el argumento, el nuevo sistema de combates y los pocos rivales de género, le otorgan un mayor peso específico.

OFF: No hay nada, técnicamente hablando, en ***Shadow Hearts*** que nos indique que estamos ante un *RPG* de 128 *bits* y además es más que posible que no aparezca traducido al castellano.

En la ciudad de Fengtian encontraremos a Margarete Zelle, uno de los seis personajes activos de Shadow Hearts.

Tendremos que visitar el cementerio en multitud de ocasiones.





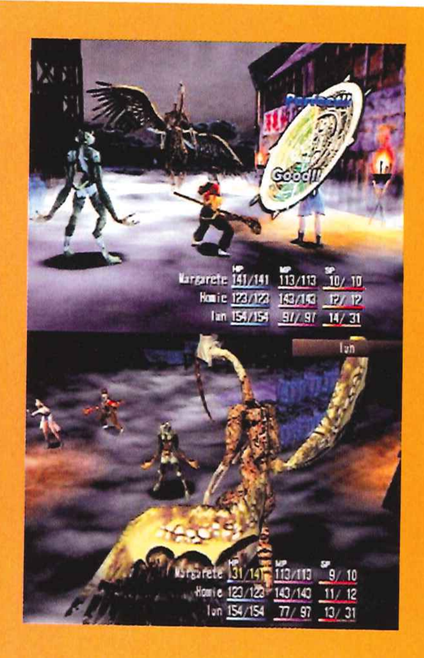
El misterioso Roger Bacon perseguirá a Alice durante todo el juego con aviesas y ocultas intenciones.

El apartado técnico se encuentra a medio camino entre los 32 y los 128 bits. Los escenarios son prerrenderizados.

El Anillo del Juicio

Un original sistema para hacer los combates mucho más divertidos

Esta circunferencia mágica determinará el éxito y contundencia de nuestros ataques, magias, utilización de *items* y otras tareas. Para que cualquiera de estas acciones sea realizada eficazmente tendremos que pulsar el botón X sobre las tres partes activas cuando la barra giratoria esté sobre ellas. Si optimizamos el *timing* obtendremos contundentes *Perfect!!*





PlayStation®2



<<El título destinado a sostener el cetro del mejor RPG ya está entre nosotros.>>
Revista: PlayStation 2 Oficial España.
Puntuación: 94/100.



<<Uno de los juegos más divertidos, mejor ambientados y, sobre todo, más profundos...>>
Revista: PLANETstation.
Puntuación: 9/10.



<<Al Diablo con el Diablo.>>
Revista: play 2 DVD.
Puntuación: 27/30.



<<Una maravilla gráfica que ningún enano rolero debería perderse.>>
Revista: PlayStation Magazine.
Puntuación: 10/10.

MÁXIMO APURADO

Nada corta tanto como el filo de una espada recién afilada. Tú eres quien la empuña en el mundo de Baldur's Gate. Tres millones y medio de personas la han blandido en la versión de PC. Pero esto es distinto, muy diferente. Son 55 niveles de intenso combate. Un lanzamiento de demoledores ataques mágicos. Esto es Baldur's Gate Dark Alliance. La mejor aventura que puedes vivir.



Forgotten Realms
Baldur's Gate™
Dark Alliance™



Olvida todo lo anterior









developed by snowblind studios

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



por << Doc >>

FICHA TÉCNICA

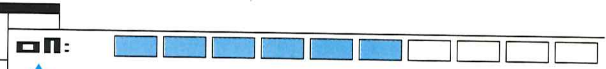
- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: UNITED GAME ARTISTS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002



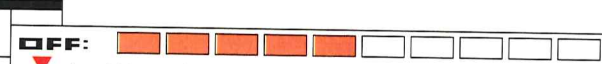
Poco a poco, los títulos más conocidos de **Dreamcast** comienzan a abrirse un hueco en el mercado de **PlayStation 2**. En esta ocasión, es la propia **Sega** la encargada de convertir ***Space Channel 5*** a los 128 *bits* de **Sony**, algo que no ha debido costarles mucho trabajo, ya que no han incluido nada nuevo con respecto a la versión original del título creado por **UGA**. En ***Space Channel 5*** deberemos encarnar a **Ulala**, reportera del Canal 5, que deberá recuperar a los humanos raptados por los *Morolians* con su ritmo y su pistola de rayos, a la vez que se hace con la exclusiva de la invasión alienígena quitándose de enmedio a los demás reporteros. El control del juego mezcla elementos de títulos como *Parappa The Rapper* y *Bust a Groove*, ya que deberemos imitar los movimientos de los *Morolians* (como en el título protagonizado por **Parappa**) y bailar al ritmo de la música (como en el juego de *Enix*).

SPACE CHANNEL 5

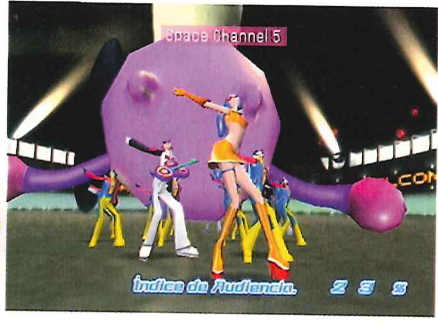
Los alienígenas más marchosos



La banda sonora, una especie de *Retro-Funk*, es genial. Las animaciones de **Ulala** y de los demás personajes, realizadas con técnicas de *Motion-Capture*, son perfectas.



La nitidez de los personajes (mostrados sin anti-alias), hace que los escenarios (en formato MPEG-2) parezcan borrosos. No posee ningún extra con respecto a la versión **Dreamcast**.



A medida que rescatamos a los personajes de las garras de los Morolians, estos se unirán a Ulala y seguirán sus pasos de baile por cada una de las fases.









A través de esta opción veremos los personajes rescatados y cuantos nos faltan por rescatar.

Final Bosses

Al final de cada uno de los niveles nos encontraremos con gigantescos alienígenas que, más que aterrorizar, hacen gracia. Para vencerlos bastará con imitar sus bailes durante un tiempo determinado.



por << Doc >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: S.C.E.I.
- DESARROLLADOR: NANA ON SHA
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2002

PARAPPA THE RAPPER 2

La «Operación Triunfo» de PS2

El famoso perrito rapero diseñado por **Rodney Alan Greenblat** y protagonista de un videojuego gracias al genio **Masaya Matsuura**, regresa en esta nueva entrega para **PlayStation 2**. Junto a sus inseparables amigos, **Sunny Funny**, **P.J. Berry**, **Lammy** y **Katie Kat**, **Parappa** tendrá que descubrir quién está convirtiendo su ciudad en fideos (*noodles*), comenzando por las famosas *Beard Burgers*. Para lograrlo, al igual que en la anterior entrega, **Parappa** tdeberá «tener fe» en sí mismo y seguir los consejos que le irán brindando ocho diferentes personajes a golpe de *rap*. Como si del famoso **Simon** se tratase, tendremos que imitar los versos de cada uno de los «maestros» pulsando los botones que se muestran en pantalla y siguiendo el ritmo. La genial banda sonora (creada, entre otros, por **De La Soul**) pone la guinda a un título que, sin ser demasiado avanzado técnicamente, posee un apartado visual realmente original.



ON: La banda sonora, de estilo *OldSchool Hip Hop*, es realmente genial (no podía ser de otra manera, estando detrás **De La Soul**). El apartado gráfico es de lo más original.



OFF: A priori, se nos antoja un poco corto, aunque tendremos que completarlo varias veces para llegar a ver el final bueno. Su motor gráfico es original, pero no es excesivamente potente.









P.J. Berri y Parappa se sorprenden al descubrir que hasta los helados se están convirtiendo en fideos. Debajo, el mismísimo Rodney A. Greenblat caricaturizado, informando de la situación.

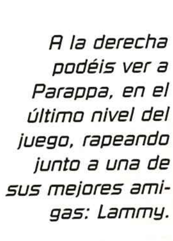




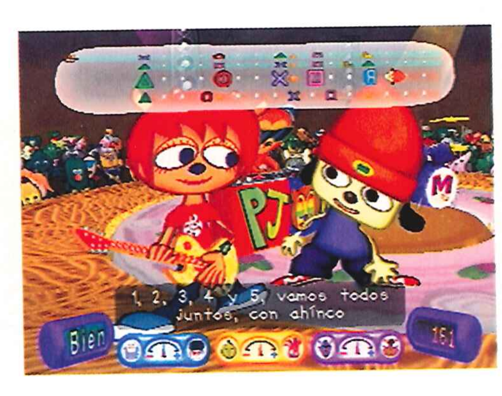


Viejos conocidos

A lo largo de la aventura, **Parappa** se encontrará con todos sus amigos de la anterior entrega (**Sunny Funny**, **P.J. Berry**, **Lammy**, **Joe Chin**, etc.). En algunos de los niveles del juego también tendremos que seguir el *rap* de antiguos maestros de **Parappa** como **Chop Chop Master Onion**, **MC King Kong Mushi**, etc.



A la derecha podéis ver a Parappa, en el último nivel del juego, rapeando junto a una de sus mejores amigas: Lammy.









Konami: Fábric

Con la llegada de PlayStation, el entretenimiento audiovisual abrió sus puertas al mundo. Además de los que vinieron de otras consolas, muchos otros usuarios iniciaron su andadura en el universo del videojuego con esta consola, o más tarde con PS2. Para todo aquél que quiera conocer un poco más a una de las compañías más legendarias, os ofrecemos un reportaje en el que os acercamos al ayer y hoy de Konami, uno de los grandes nombres de la industria.





a de sueños



Konami es todo un imperio del entretenimiento, que además de desarrollar videojuegos también produce todo tipo de merchandising como figuras, CDs de música, juguetes, etcétera. Sus oficinas se reparten por todo el mundo, desde Osaka o Tokio en Japón, hasta Honolulu, Illinois, Las Vegas, Singapur, Frankfurt, Hong Kong, Amsterdam o Madrid...

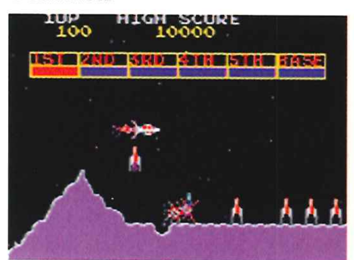
1969-2002

El significado literal de la palabra japonesa **Konami** significa «pequeña ola». 23 años después de su creación, y teniendo en cuenta la presencia y la importancia en el mercado del videojuego de la compañía, está claro que su influencia ha sido y es de todo menos «pequeña». Y es que **Konami** se ha convertido por méritos propios en una referencia para todos los usuarios, en un sinónimo de calidad fruto de su envidiable historia. Una historia que presume de contar con muchos de los más grandes mitos del videojuego, a los que **Konami** debe su prestigio y que actualmente continúa generando nuevos clásicos gracias a creaciones del calibre de **Metal Gear Solid 2**. Siempre se suele decir que para comprender el futuro hay que conocer el pasado, y por eso queremos que sepas qué es lo que ha convertido a una compañía que en 1969 alquilaba y reparaba Jukebox, en lo que es ahora: un gigante del videojuego.

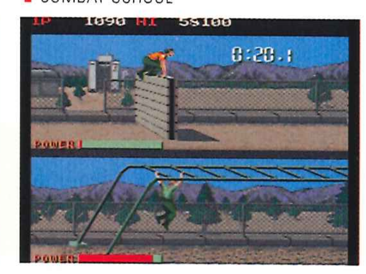


Konami pone su firma a cientos de títulos, muchos auténticas leyendas de la historia del videojuego. En estas páginas te vamos a recordar las fechas, los juegos y los momentos más importantes para la compañía hasta la aparición de PSX. No son todos los que son, pero sí son todos lo que están.

SCRAMBLE



COMBAT SCHOOL



SUPER COBRA



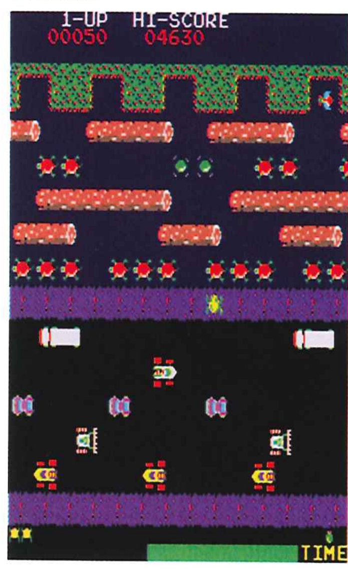
Los juegos de baile y musicales se han puesto de moda en parte gracias a los arcades de Konami.

En marzo de **1969**, **Kagemasa Kozuki** funda en Osaka **Konami**, una empresa inicialmente dedicada al alquiler y reparación de *Jukebox* (las típicas máquinas musicales de los bares). Actualmente, **Kozuki** sigue al frente de una compañía con más de 2.000 empleados, la mitad dedicados exclusivamente a la programación y desarrollo de juegos. En **1973** se da el gran paso que convertirá a esa «pequeña ola» en toda una tormenta de sueños: se comienza la fabricación de máquinas recreativas.

Seis años después se inician las primeras exportaciones de sus productos fuera de **Japón** y comienza la auténtica manifestación de joyas del entretenimiento:

- **1980**: *Scramble* nace en versión recreativa, siendo años después su primera conversión arcade-consola. A partir de este juego se gestaron mitos del calibre de *Super Cobra* o la saga *Gradius*, *Nemesis* en el mercado japonés.
- **1981**: Se desarrolla *Frogger*, otro de los grandes de la compañía, que un año después arrasaría en **Atari 2600**, primer juego de **Konami** para este fabuloso sistema.
- **1982**: Creación de juegos como *Pooyan*, *Time Pilot*, *Amidar*, *Rock´n Rope*...
- **1983**: Se inicia la célebre saga *Track & Field*. Aparece otro de los grandes matamarcianos de la casa: *Gyruss*.
- **1984**: *Hyper Sports*, *Road Fighter*, *Circus Charlie*, *Frogger 2* y *Antarctic Adventure*. En este último aparecía Pentarou, ese pingüino que conoceríamos años después en el fantástico *Parodius*.
- **1985**: Un gran juego militar, *Green Beret*, y dos clásicos matamarcianos: *Twinbee* y *Gradius*. Este mismo año **Konami** se convierte en la primera compañía en firmar un acuerdo con **Nintendo** para desarrollar juegos para **Famicom/NES**. Se inicia en la

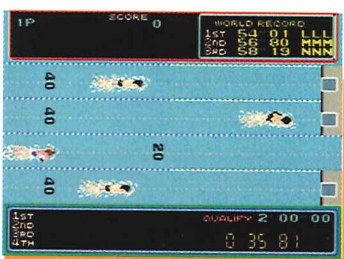
FROGGER

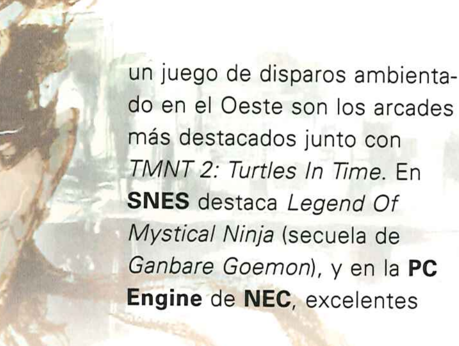


GRADIUS



HYPERSPORTS

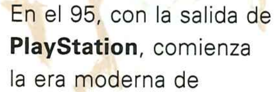




consola con *Yie Ar Kung Fu*, *Antarctic Adventure*, *Hyper Sports* y *Road Fighter*.

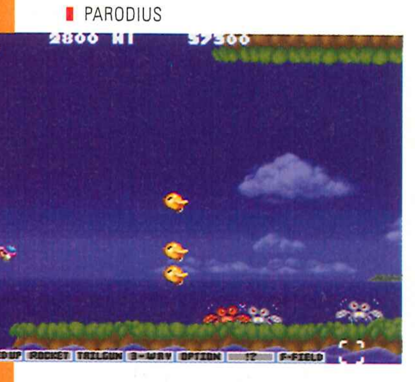
- **1986**: Año de los arcades de *Contra* (otra de las joyas de la corona), *Double Dribble*, y *Ganbare Goemon* para **Famicom/NES**.
- **1987**: Además de *Combat School*, aparece *Haunted Castle*, inspiración de la saga *Castlevania* que aparecería por primera vez también este año en **Famicom/NES**, y con muchas referencias al *Vampire Killer* de **MSX2**. A principios de año, se inicia en **MSX** la saga *Metal Gear*, primera obra de **Hideo Kojima** en **Konami**.
- **1988**: Desarrollo y venta de software de entretenimiento para **PC**. Para consola, **Konami** lanzó *Life Force*, *Track & Field II*, *Simon's Quest* (la primera secuela de *Castlevania*), *Blades of Steel*, y el primer *Metal Gear* para **Famicom/NES**.
- **1989**: Este año vio nacer a una de las recreativas de más éxito: *Teenage Mutant Ninja Turtles*, un arcade de lucha para 4 jugadores simultáneos.
- **1990**: Un juego brilla con luz propia: *Parodius*. Como su nombre indica, se trata de una visión humorística del mítico *Gradius*, y que supone una de las mayores demostraciones de potencial imaginativo de la compañía. También en este año vieron la luz *Castlevania 3*, *Metal Gear II: Snake's Revenge* y *TMNT 2: The Arcade Game* para **NES**. Ese mismo año, y coincidiendo con la salida en **Japón** de **Super Famicom/SNES**, se gestó una de las obras de arte de la historia: *Castlevania IV*.
- **1991**: *The Simpsons*, un arcade de tipo *TMNT*, y *Sunset Riders*, un juego de disparos ambientado en el Oeste son los arcades más destacados junto con *TMNT 2: Turtles In Time*. En **SNES** destaca *Legend Of Mystical Ninja* (secuela de *Ganbare Goemon*), y en la **PC Engine** de **NEC**, excelentes conversiones de *Gradius* y *Salamander*.
- **1992**: Lo más destacado es *Lethal Enforcers*, un juego de disparo con los personajes digitalizados.
- **1993**: Grandes juegos de consola, como *Cybernator*, *Batman Returns* o *Zombies Ate My Neighbours* para **SNES**, y *Rocket Knight Adventures* para **Mega Drive**.
- **1994**: *Tiny Toons Sports* para **SNES**; *Contra: Alien Wars* para **Game Boy**; *Lethal Enforcers 2*, *Animaniacs*, *Sparkster* (secuela de *Rocket Knight Adventures*) para **Mega Drive**, y el preciado *Snatcher* de **Mega CD**.

En el 95, con la salida de **PlayStation**, comienza la era moderna de **Konami**, repleta de éxitos mucho más cercanos a todos los usuarios de **PlayStation 2**.



‹Los juegos que veis aquí son una mínima representación de la tremenda capacidad creadora de Konami›

PARODIUS



THE SIMPSONS



CONTRA



ROAD FIGHTER





Los muebles de las recreativas de Konami incluyen controles tan originales como estos platos de Scratching.



La corta historia de PS2 ha estado acompañada desde sus inicios por atractivos lanzamientos de Konami

- NOMBRE DEL JUEGO: 7 Blades
- DESARROLLADOR: Konami Japan East
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 7

- NOMBRE DEL JUEGO: Age of Empires II
- DESARROLLADOR: Microsoft
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Gradius III & IV
- DESARROLLADOR: Konami Tokyo
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: International Superstar Soccer
- DESARROLLADOR: Konami Tokyo
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: International Track & Field
- DESARROLLADOR: Konami Osaka
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- DESARROLLADOR: Konami Studio
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- DESARROLLADOR: Konami Tokyo
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- DESARROLLADOR: Konami Tokyo
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope 2
- DESARROLLADOR: Konami Tokyo
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Zone of the Enders
- DESARROLLADOR: Konami Japan West
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 4

SEVEN BLADES



Con la colaboración de **Kaizo Hayashi**, uno de los directores de cine más reputados de **Japón**, **Konami** desarrolló este juego ambientado en el **Japón** del siglo XVIII. Tomando el papel del espadachín **Gokurakumaru** o de la bella **Yuri** debíamos hacer frente a hordas de enemigos, utilizando para ello las armas que teníamos a nuestra disposición.

AGE OF EMPIRES II



Fruto del acuerdo con **Microsoft** fue esta adaptación del ya clásico juego de estrategia para **PC**. Enmarcado en la edad media, el jugador se ponía en la piel de personajes históricos como **Juana de Arco** o **W. Wallace** para dirigir el destino de sus pueblos. Construcción, exploración, gestión de recursos y combate en tiempo real se daban la mano.

GRADIUS III & IV



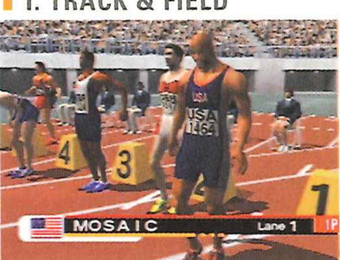
Con este juego **Konami** echaba la vista atrás y recopilaba las dos últimas entregas de su matamarcianos más clásico. La conversión era perfecta en todos los sentidos.

I. SUPERSTAR SOCCER



Tras varias entregas para **PSone**, que convirtieron a millones de jugadores en *fans* incondicionales de la saga, **Konami** se atrevió a dar el salto a los 128 *bits* de **Sony**. El resultado fue un juego que unía la jugabilidad clásica a un remozado entorno gráfico, sin rival en aquellos momentos.

I. TRACK & FIELD

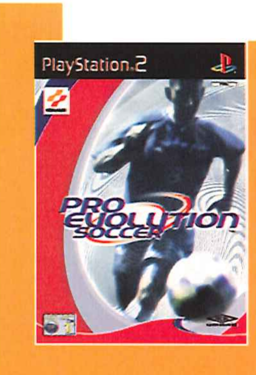


Otra de las sagas emblemáticas de **Konami** llegaba a **PS2**. Bajo las nuevas siglas *ESPN* se reflejaban diversas pruebas recogidas en los Juegos Olímpicos, desde los 100 metros lisos a la gimnasia artística, pasando por la natación. El apartado gráfico estaba a la altura de los mejores.

Pro Evolution Soccer

El segundo simulador futbolístico de la compañía para **PS2** cumplía con todas las expectativas creadas. Gráficos renovados y una jugabilidad a prueba de bombas.





- NOMBRE DEL JUEGO: **Pro Evolution Soccer**
- DESARROLLADOR: **Konami Tokyo**
- PUNTUACIÓN: **9.3**
- NÚMERO: **10**

RING OF RED



Estamos en el año 1964 y la Segunda Guerra Mundial aún no ha acabado. **Japón** se encuentra dividida en dos partes: la Comunista y la ocupada por los Aliados. Además una nueva arma ha sido introducida en las contiendas: enormes robots que destruyen todo a su paso. Este es el punto de partida de un original juego de estrategia, muy en la línea de los *Front Mission* de **Squaresoft**. La novedad es que mezclaba el combate por turnos y en tiempo real.

SHADOW OF MEMORIES



Con un aspecto similar a *Silent Hill* nos llegaba esta aventura cinemática, aunque su sistema de juego era muy diferente. El protagonista debía detener en algún momento la sucesión de acontecimientos que desembocarían en su propia muerte. Para ello, había que viajar a través del tiempo.

ZONE OF THE ENDERS



Con **Hideo Kojima** como productor, este *Space Opera* fue uno de los títulos más sorprendentes de la compañía nipona. A bordo de gigantescos «mechas» un chaval normal se veía convertido por accidente en la última esperanza de un universo que agoniza.

SILENT SCOPE



Directamente desde las recreativas llegó este simulador de francotirador al servicio de la ley y el orden. Concebido como un juego de pistola, la mayor novedad que incorporaba era el hecho de poder manejar el *zoom* del rifle que utilizaba el protagonista, mediante un efecto gráfico espectacular. Diversión simple en estado puro.

SILENT SCOPE 2



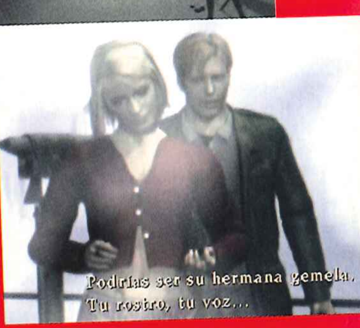
La segunda parte de las aventuras del francotirador ofrecía nuevos modos que alargaban la vida del juego más allá de la simple conversión de *arcade*. Además, contemplaba la opción para dos jugadores.

Silent Hill 2

James Sunderland busca a su difunta mujer en **Silent Hill**, un pueblo fantasma donde se reflejan sus peores pesadillas. Una aventura de acción que ha helado la sangre a millones de jugadores de todo el planeta. Gráficos tenebrosos y una atmósfera agobiante y desasosegadora para un juego imprescindible.









- NOMBRE DEL JUEGO: **Silent Hill 2**
- DESARROLLADOR: **Konami Tokyo**
- PUNTUACIÓN: **9.2**
- NÚMERO: **11**



por << Chip & Ce >>



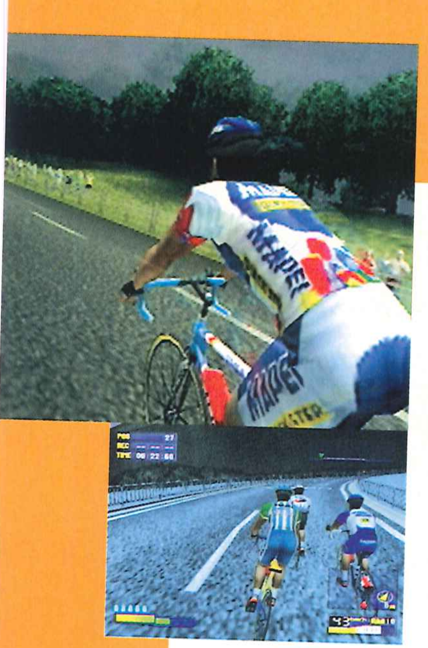
Ficha Técnica

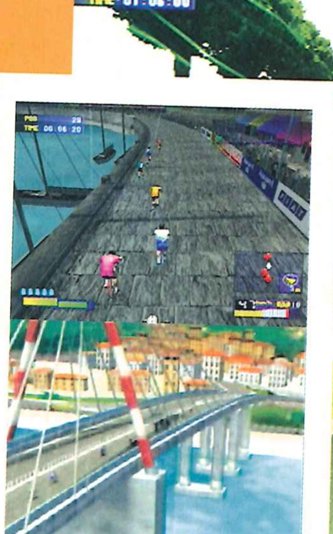
- **Compañía:** KONAMI
- **Desarrollador:** KONAMI
- **Distribuidor:** KONAMI
- **País de origen:** JAPÓN
- **Género:** DEPORTIVO
- **Formato:** CD-ROM
- **Versión:** PAL
- **Jugadores:** 1 - 2
- **Fecha de aparición:** MARZO 2002

TOUR DE FRANCIA

El ciclismo en carretera debuta en el mundo de las consolas

Las bicicletas han sido las protagonistas de múltiples títulos en diversos escenarios (*Extreme Games* o *Dave Mirra*) o dentro de un velódromo (*Summer Challenge*). Sin embargo el ciclismo en carretera está inevitablemente ligado a **Perico Delgado**, ya que el segoviano dio nombre al único programa en su género. Desde aquel título, aparecido para **Amiga** y **PC**, la citada modalidad deportiva no había vuelto a hacer acto de presencia. Así, el programa de **Konami** se convierte en el primer representante para las consolas dentro de su género. La clave del sistema de juego se encuentra en dosificar fuerzas en función del terreno y de la longitud de la etapa. Para ello se emplean diferentes indicadores de potencia y de energía. Las caídas hacen una importante mella en los corredores ya que además de reducir la barra de energía pueden llegar a forzar la retirada. Para los que puedan pensar en la monotonía de las largas etapas corriendo en el seno de un pelotón, decir que sólo se disputa la última parte de ellas y que en todas, el gran grupo aparece dividido siendo necesario remontar posiciones. El programa cuenta con el trasfondo del **Tour de Francia** lo que se pone de manifiesto en la reproducción de ciclistas y equipos reales, entre los que se encuentran los representantes españoles del **Tour de Francia**





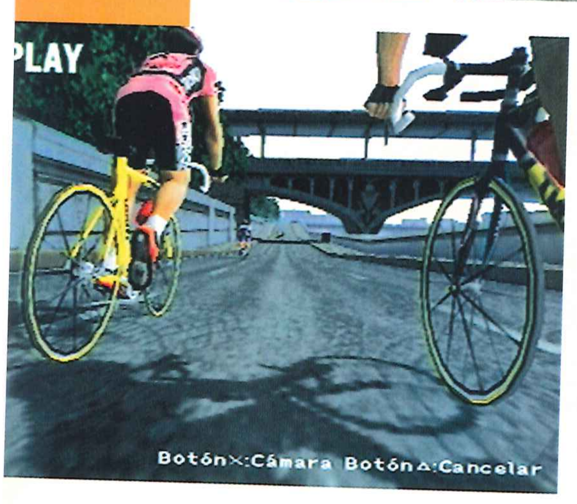








Entre las modalidades incluidas se encuentra un modo para dos jugadores, las etapas contrarreloj, el modo Práctica y una serie de retos recogidos dentro del modo Recreativa.



El ciclismo en carretera tiene una primera piedra de toque con un programa que constituye un buen punto de referencia para futuros lanzamientos.

Tour de Francia

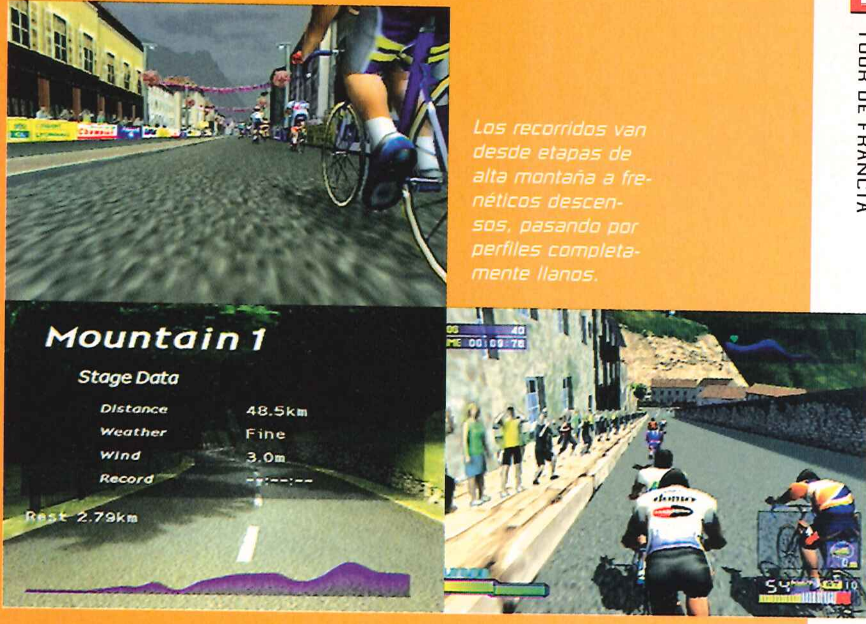
En este modo, que da nombre al juego, crearemos a un ciclista y deberemos confeccionar el calendario de entrenamientos. Esta tarea tiene un coste que se financia mediante la disputa de pruebas de un día.





Maillot
Pulsa cualquier botón para continuar
Ganador del maillot
Resul. carrera.
Tu tiempo total vuelta 07:57:18
Tu total puntos sprint: 38.
Tu total puntos montaña: 38.
Maillot:
:Lance Armstrong
Tiempo total de vuelta 07:54:52
:Erik Zabel
Total puntos sprint 75

2001. Sin embargo, las etapas incluidas no responden de forma exacta a las de la ronda francesa, a excepción de la celebrada en los **Campos Eliseos**. Es más, el juego no sólo se centra en el *Tour*, ya que éste es únicamente la prueba final de una temporada en la que se disputan múltiples carreras de una etapa, y en la que además de pedalear hay que planificar el calendario y el régimen de entrenamientos. Junto al citado modo se incluyen otras opciones entre las que se pueden citar las pruebas de contrarreloj y una competición *arcade* en la que nos enfrentamos a diferentes retos. Gráficamente el programa tiene el mérito de reproducir los movimientos sobre las bicicletas, aunque los escenarios puedan parecer algo vacíos en determinados momentos. De todas formas, estamos ante una primera versión en la que ya se aprecia la originalidad y el atrevimiento de **Konami**. El resultado es un programa entretenido y a la vez original, que pone de actualidad uno de los deportes sorprendentemente olvidados en el mundo de los videojuegos.



Los recorridos van desde etapas de alta montaña a frenéticos descensos, pasando por perfiles completamente llanos.

OFF: En algunas de las etapas incluidas, el entorno de los corredores es un poco desangelado. Sin embargo, en otras ocasiones es bastante espectacular.

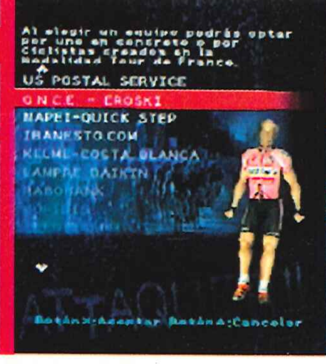
ON: Destaca la posición de riesgo asumida por Konami al lanzar un juego novedoso. El sistema de juego es entretenido, incorporando grandes dosis de estrategia.



Las caídas pueden obligarnos a volver a casa antes de tiempo. Además, reducen la capacidad del indicador de energía, mermando las posibilidades de los ciclistas.



Para reponer fuerzas disponemos del clásico bidón de avituallamiento. El número de veces que puede usarse por etapa es limitado.

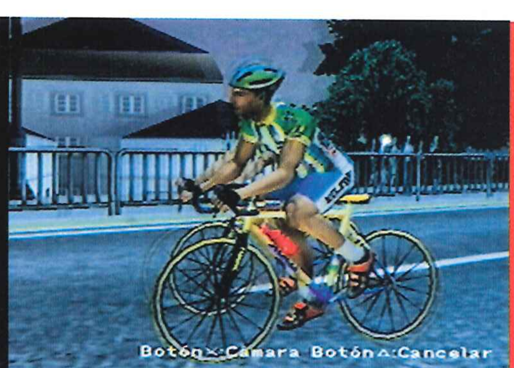


Equipos

Las principales escuadras del ciclismo mundial están presentes en el juego

Los equipos incluidos en el programa son reales, destacando la fiel reproducción de los uniformes. Entre ellos se encuentran los equipos españoles que completaron una notable actuación en la pasada edición del **Tour de Francia** (como el **Kelme-Costa Blanca** o el **Once-Eroski**).









por << Chip & Ce >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: LCE
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 2
- FECHA DE APARICIÓN: SIN CONFIRMAR

Aunque **Konami** anunció el lanzamiento de ***WTA Tour Tennis*** hace ya algún tiempo, el primer simulador de tenis para **PS2** se está haciendo de rogar. La versión facilitada en esta ocasión es muy similar a la anterior *beta*, volviendo a repetir las principales características. Lo más destacado es la presencia de las principales raquetas del circuito femenino de tenis como únicas protagonistas del juego. En el apartado técnico se ha optado por el corte realista, mediante jugadoras de dimensiones proporcionadas y estadios con gradas y sin ningún tipo de elemento adicional al estilo de *Smash Court*. Sorprende la escasa espectacularidad de las imágenes ofrecidas, entre las que no existe ningún tipo de primer plano, ni repetición. De todas formas, **Konami** asegura que realizará muchas modificaciones en la versión final. Por el bien del tenis, todos esperamos que sea así.

WTA TOUR TENNIS

Continúa la larga espera para el tenis en PlayStation 2



ON: La presencia en el programa de las mejores tenistas del actual circuito femenino de tenis es lo más destacado. Sin embargo, este aspecto debe ir acompañado de jugabilidad.

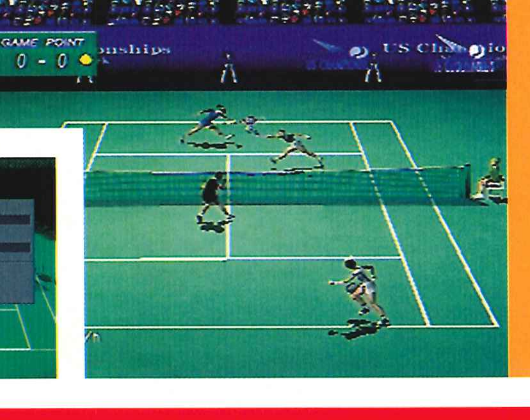
OFF: Gráficamente el programa es de los más pobres que hemos podido ver para **PlaySation** 2. Hay programas de **PSone** bastante más espectaculares.





Entre las jugadoras incluidas se encuentran Arancha, Seles, Hingis o Serena Williams.

El modo práctica permite poner a punto nuestro juego, pudiendo modificar una amplia variedad de parámetros.



WORLD TOUR

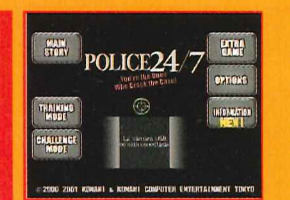
El programa permite reproducir la carrera completa de una tenista, combinando el *arcade* con el *manager*

Dentro de las pocas opciones incluidas en la *beta* de **Konami**, el modo *World Tour* es la más completa. El reto consiste en crear una jugadora y dirigir su carrera hacia el número uno de la clasificación de la *WTA*. Para ello, hay que programar aspectos como el régimen de entrenamientos, o los días de descanso, así como seleccionar los torneos disputados. El modo obliga a tener en cuenta muchos aspectos como las lesiones que pueden llevarnos al hospital.





por << Doc >>



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: ACE TOKYO
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

Estrenando su nuevo y flamante sistema de detección de movimiento y elevando a un nuevo nivel el concepto «interacción» en un *shoot'em-up*, **Konami** lanzó el pasado año su recreativa ***Police 24/7***. Esta conversión para **PS2** ha visto mejorado su motor gráfico con respecto al título original y ha conservado, de un modo más económico y al alcance de todos, el sistema de detección de movimiento. Tan solo hará falta una simple *webcam USB*. El título de **Konami** presenta una mecánica parecida a la de *Time Crisis*, aunque su principal peculiaridad es que no tendremos que pisar un pedal para esquivar las balas, sino mover el cuerpo frente a la *webcam* mientras disparamos.

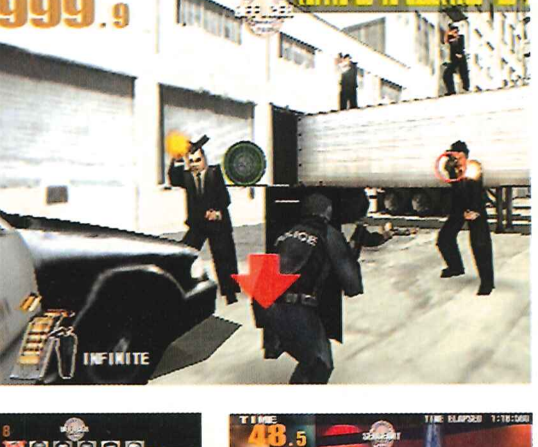
POLICE 24/7

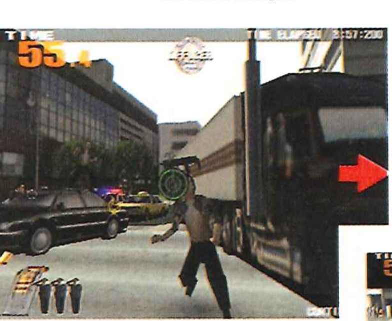
El género shoot'em-up adquiere una nueva dimensión

ON: El sistema de juego es original y vanguardista. Una simple *webcam* es capaz de detectar con toda precisión nuestros movimientos frente a la pantalla.

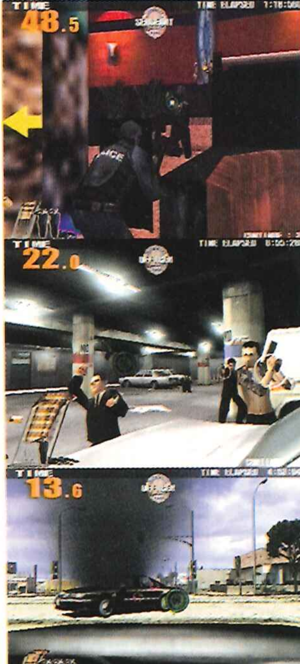
OFF: Aunque posee nuevos modos de juego, los seis escenarios principales se nos antojan algo cortos. Jugar con un *control pad* es un auténtico suicidio.

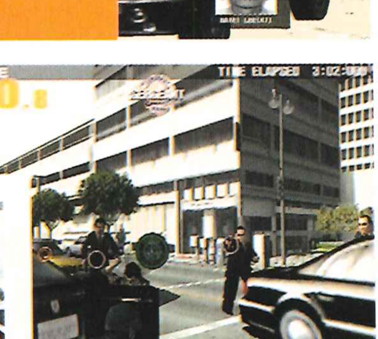
Si disparamos a uno de nuestros compañeros o a cualquier transeúnte, nos restarán una vida y, por supuesto, bajará nuestro rango.





Nuestro objetivo en el juego será localizar y arrestar a capos de la mafia japonesa como los que veis en las pantallas de la derecha. Al completar un nivel, el mafioso será arrestado y su cara se verá borrosa, como en la famosa serie Cops.





Mejor que la coin-op

Konami ha mejorado sus gráficos y ha incluido algún que otro modo extra

La versión **PS2** de ***Police 24/7*** ha visto todo su aspecto visual remozado, haciendo uso del potente *chip* gráfico de los 128 *bits* de **Sony**. Además, **Konami** ha incluido una serie de nuevos modos de juego, entre los que destacan *Training*, *Challenge* y el divertido *Extra Game*. Este último alberga en su interior cuatro diferentes minijuegos: *Kamikaze Rushed!*, *Bottle Conveyer*, *Search & Shoot* y *The Balloon*.







por << Nemesis >>

En este mundo, sólo hay sitio para un Snake, y para un ¡Big Boss!

¿Tú eres Ames, verdad!?

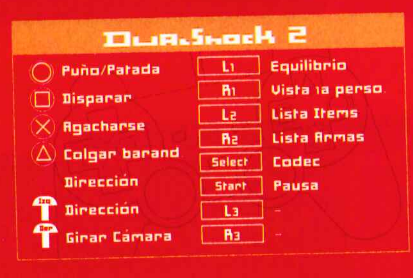
www.konamijpn.com

METAL GEAR

Hideo Kojima llega eleva su creación a la categoría de obra de arte

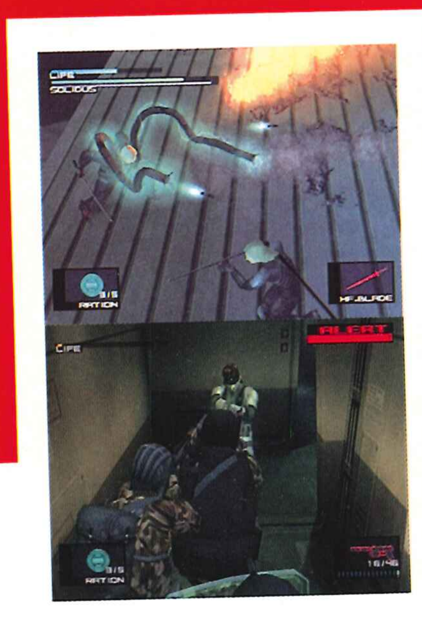
Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCE JAPAN
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: TACT ESP ACTION
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 2
- HORAS DE JUEGO: DE 5/6 A 18 HORAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 6
- MEMORY CARD: 79 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 69.05€/11.490 Ptas



DualShock 2

○	Puño/Patada	L1	Equilibrio
□	Disparar	R1	Vista 1a perso.
✕	Agacharse	L2	Lista Items
△	Colgar barand	R2	Lista Armas
	Dirección	Select	Codec
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Girar Cámara	L3	–
		R3	–



Antes de adentrarse en un pasillo siempre es bueno echar un buen vistazo.

Los inteligentes soldados que patrullan cada pasillo y sala no dudarán en pedir refuerzos por radio nada más percatarse de tu presencia. Dispara a la radio o déjale K.O. antes de que contacte con los otros, o prepárate para una buena...

América se rinde a **Hideo Kojima**. En la revista *Newsweek*, amén de considerarle una de las siete personas más influyentes (en el ámbito del entretenimiento) en **EE.UU.**, le comparan con **D.W. Griffith** (padre del cine moderno), todo ello por su labor en ***MGS2 Sons Of Liberty***, el juego más esperado de los dos últimos años. El genio que parió joyas de la talla de *Snatcher* o toda la familia *Metal Gear* (**MSX, NES, GBC, PSX**) ha encontrado en **PS2** la máquina ideal para dar forma a su desbordante imaginación, a su talento para concebir espectaculares secuencias y tramas argumentales dignas de la mejor producción de **Hollywood**. A menos de que hayas estado en una isla desierta o acabes de aterrizar en esto de las consolas, ya sabrás al dedillo de que va, como se juega y lo impresionante que es ***Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty***. La *demo* jugable incluida en *Z.O.E.* y un año constante de bombardeos con nuevas imágenes y secuencias han dejado poco lugar a la sorpresa. Aunque haya habido alguna: hasta el lanzamiento en **EE.UU.** nadie sabía de la existencia de **Raiden**, el segundo personaje seleccionable. Este nuevo *Tactical Espionage Action* hereda la mecánica y las principales señas de identidad del insuperable *MGS* de **PSone**, aña-



El Codec también ha sufrido un importante lavado de cara desde el anterior Metal Gear Solid. Eso sí, su manejo no ha variado en absoluto.

Habilidades



BUCEA
Llena de aire los pulmones y sumérgete para rescatar a **Enma**, la hermana de **Otacon**. A la vuelta, la cosa se complica, tendrás que cargar con ella.



DISFRÁZATE DE SOLDADO
Pasarás inadvertido entre los guardias, siempre y cuando complementes tu uniforme con el rifle reglamentario *AKS-74u*.

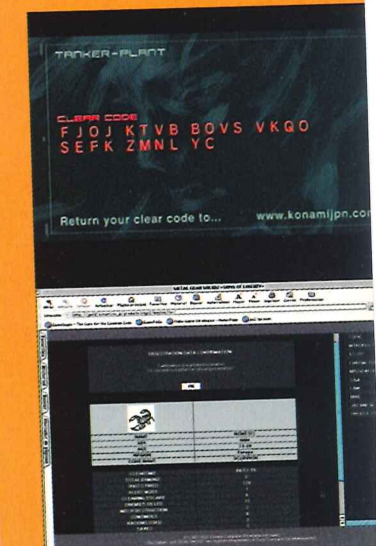


UTILIZA CEBOS
Nada mejor para captar la atención de un soldado solitario que dejar en el suelo una revista guarra. Pasarás trotando a su lado y ni se dará cuenta...

Internet

Contrasta tu habilidad en *MGS2* con jugadores de todo el mundo

Tras finalizar ***Sons Of Liberty***, el juego te dará una clave y una dirección de **Internet**. Introdúcela y averigua qué rango ha merecido tu actuación, además de poder compararla con la de otros jugadores del planeta.



R SOLID 2: SONS OF LIBERTY





por << Nemesis >>

No te los pierdas

Aprovecha la compatibilidad de **PS2** con los títulos de **PSone** para disfrutar, si no lo has hecho ya, de estas dos auténticas joyas



Metal Gear Solid

El mejor juego de la historia de PlayStation

Aún no podemos explicarnos cómo **Hideo Kojima**, **Yoji Shinkawa** y el resto de **KCE Japan** pudieron sacar tanto de una **PSone**. Ni siquiera ***Sons Of Liberty*** puede competir con la trama, los villanos (inolvidables *Sniper Wolf* y *Psycho Mantis*) y la maravillosa música de **Rika Muranaka**. ¿La razón? **Kojima** y su gente dispusieron de años y años de desarrollo para llevar a un nuevo nivel tecnológico la clásica saga de *MSX*. Si no lo tienes, corre a por él. Y un consejo, no actives el suavizado de texturas de **PS2**, le sienta como un tiro.







El duelo contra Vulcan Raven, los poderes psíquicos de Psycho Mantis (capaz de hacer caminar a nuestro Dual Shock), la sesión de tortura por gentileza de Liquid... momentos que ya han pasado a la historia del videojuego.



MGS Special Missions

El sueño de cualquier *fan* de *Metal Gear Solid*

En 1999, mientras las oficinas de **KCE Japan** bullían con la creación de ***Sons Of Liberty***, **Kojima** suavizó la espera con un nuevo paquete de misiones (las populares *VR Missions*) donde los *fans* de **Solid Snake** podrían poner en práctica su dominio con todas las armas del juego (*PSG-1*, *Socom*, el rifle *Fa-Mas*, las granadas *Chaff*, y los misiles *Stinger* y *Nikita*). Y como propina, toda una colección de misiones desconcertantes que incluían la resolución de misterios, pruebas delirantes (acabar con soldados genoma de 30 m. de altura) y como propina una sesión fotográfica con **Naomi** y **Mei Ling**.



<*MGS 2* encumbra definitivamente a Kojima como uno de los grandes genios de la industria del entretenimiento>

Habilidades



UTILIZA EL MICRO DIRECCIONAL
Imprescindible para detectar a **Ames**, el agente del gobierno. Muy útil, también, para seguir conversaciones a través de las paredes.



SACA FOTOS DE TODO
Tras finalizar el juego la 1ª vez (o tras conseguir la llave de nivel 5) lograrás la cámara digital. Y sí, aquí también hay fantasmas ocultos.



DESACTIVA BOMBAS
El meticuloso **Fatman**, uno de los componentes de *Dead Cell*, ha minado toda la plataforma marina con explosivos. Usa el *spray* de nitrógeno líquido para dejarlas fuera de circulación.

Pulsa Triángulo en los proyectores durante el discurso de Jackson y alucinarás...





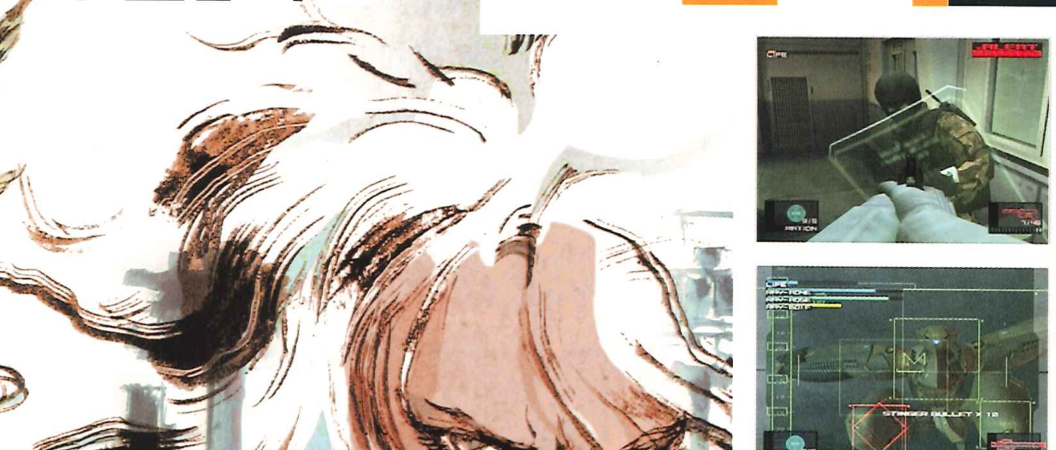




diendo nuevas habilidades para el protagonista (disparar en 1ª persona, ocultar los cuerpos de los guardias eliminados, etc.) bajo la misma consigna principal: pasar inadvertido a los ojos de los guardias. Un 30% del *Emotion Engine* se encarga de la gestión de la Inteligencia Artificial de los soldados. El resto del potencial técnico de **PS2** tiene como misión crear la experiencia audiovisual más impactante que jamás hayas visto en consola alguna. La solidez de los escenarios y los personajes, su animación facial y detalle, el realismo de sus movimientos, el uso de la luz... Todo está calculado para dejarte con la boca abierta. Pero ni la saga *Metal Gear* ni **Hideo Kojima** han logrado tanto prestigio sólo por los gráficos. Como sabrán aquellos que jugaron con *Metal Gear Solid*, lo que hace grande a estos juegos son el argumento y los desafíos a los que hará frente el jugador. **Kojima** absorbe todo lo que tiene a su alrededor y lo introduce en sus juegos. Si *MGS* narraba el drama kurdo, la hipocresía de los gobiernos a la hora de tratar el desarme nuclear y la manipulación genérica, en ***MGS2*** encontrarás referencias al efecto 2000, a la utilización de niños como soldados en las guerras de los años 80 o a la decisión de cada individuo de elegir su propio destino. Todo ello sin darte un segundo de respiro. Usarás un micro direccional para detectar el marcapasos de un agente del gobierno preso entre una docena de rehenes. Desactivarás bombas. Derribarás un caza *Harrier* con la ayuda de los misiles *Stinger*. Te esconderás en armarios, bucearás, destruirás no uno, sino seis *Metal*



por << Nemesis >>



¿Un disco extra?

¡En exclusiva para Europa!

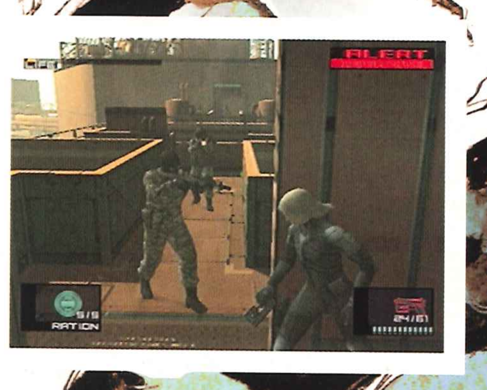
La espera hasta el 8 de marzo, fecha de comercialización de ***MGS2 Sons Of Liberty*** va a merecer la pena. **Konami** está trabajando en un CD extra, en cuyo interior podremos encontrar un *Making Of* de una hora de duración con entrevistas a los creadores del juego, incluido Mr. **Hideo Kojima**. Todo obra del mismo equipo responsable del disco extra de *Silent Hill 2*.

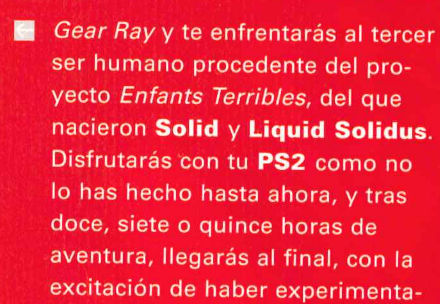


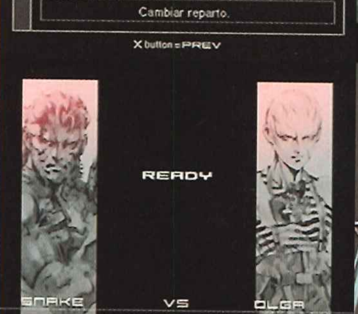
Los extras europeos

¡Chupaos esa, *yankees*!

Tal y como prometió **Kojima**, el hecho de lanzar más tarde las versiones para **Japón** y **Europa** les ha permitido incluir todos los extras que no pudieron ofrecer en **USA**, como un duelo directo contra jefes o ver ocho secuencias, *intro* incluida, con personajes de tu elección.

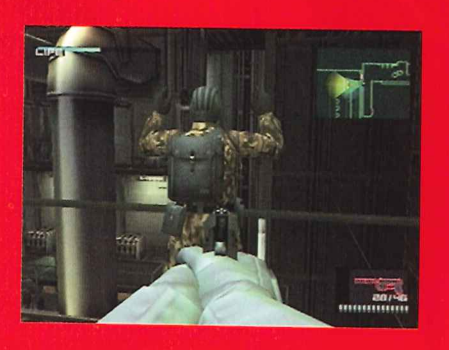








Gear Ray y te enfrentarás al tercer ser humano procedente del proyecto *Enfants Terribles*, del que nacieron **Solid** y **Liquid Solidus**. Disfrutarás con tu **PS2** como no lo has hecho hasta ahora, y tras doce, siete o quince horas de aventura, llegarás al final, con la excitación de haber experimentado algo increíble y la amargura de saber que tendrás que esperar dos o tres años para disfrutar de *MGS 3*. Aunque el *MGS* de **PSone** sigue siendo insuperable, no sólo por sus villanos, su música y su extraordinario aprovechamiento de la máquina, sino porque llegó doblado al castellano, algo que **Konami** no ha hecho con ***MGS2***. Ellos sabrán por qué.





GRÁFICOS — 9.7

Jamás has visto unos gráficos iguales en tu vida. Ya verás ya, cuando la lluvia choque con tu pantalla...



JUGABILIDAD — 9.5

A pesar de la multitud de acciones que son capaces de ejecutar los dos protagonistas, el control es sencillo y la jugabilidad indescriptible.



AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.9

Todavía no entendemos la decisión de no doblarlo al castellano. La BSO es espectacular en los títulos de crédito pero era mejor la del primer *MGS*.



DURACIÓN — 9.4

No llores. Aunque te termines el juego volverás a él en pos de más placas de identificación, el *stealth* y la bandana.

PS2



por << Doc >>

KONAMI

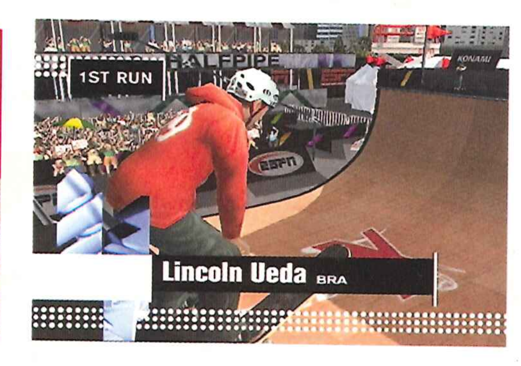
DualShock 2

◯	Air	L1	Grab
▢	Flip	R1	Grab
✕	Salto/Ollie	L2	Giro Izquierda
△	Grind	R2	Giro Derecha
Cruceta	Dirección	Select	Mapa Sí/No
Izq.	Mover Cámara	Start	Pausa/Opciones
Der.	Selecc. Música	L3	-
		R3	-



Entre los escenarios urbanos destacan Los Ángeles y San Francisco (con sus inmensas cuestas incluidas).

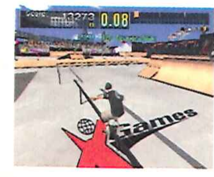








VERT RAMP
Hazte con la victoria en el *Vert*, donde deberás hacer mejores y mayores trucos que tus contrincantes.



PARK
Demuestra lo que sabes hacer en la calle. Varios *rails*, rampas y *half-pipes* a tu entera disposición.

www.konami.com

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

Konami se atreve a plantar cara al mismísimo THPS3

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MODOS DE JUEGO: 5
- ESCENARIOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- SKATERS: 8
- MEMORY CARD: 36 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.04€ /10.490 Ptas

ΔXO Desde que **Neversoft** sacudiera el mercado del deporte alternativo con *Tony Hawk's*, muchas han sido las compañías que han imitado sus modos y maneras, incluso **Konami** se ha subido a la tabla de *Skate*. En ***X Games Skateboarding***, **Konami** ha mezclado tanto el *Sk8* de calle, que tan de moda se puso con la creación de **Neversoft**, como las dos modalidades más clásicas de los torneos ***X Games***: *Vert* y *Park*. Así, el título creado por **KCEO** mezcla dos escenarios de competición con seis diferentes localizaciones urbanas, en las que tendremos que completar seis diferentes objetivos. Técnicamente, el título de **Konami** no es comparable a *Tony Hawk's*; ni su apartado gráfico ni el jugable son capaces de plantarle cara al gigante de **Neversoft**. Aunque en imágenes estáticas resulta parecido a *THPS3*, la brusca y artificial animación de los personajes y la corta distancia a la que se crean los escenarios, dejan a ***X Games Sk8*** a años luz del tercer *Tony Hawk*. El control de los personajes es algo brusco e impreciso, y la ejecución de los pocos trucos que posee cada personaje es dantesca (para girar en el aire habrá que pulsar L2 o R2). ***X Games*** no es ni mucho menos malo, pero su competencia más directa le saca mucha ventaja. ■

GRÁFICOS
Sus localizaciones no son demasiado grandes, aunque muestra muchos detalles. La cercanía con la que se crean los escenarios es ridícula.
8.3



JUGABILIDAD
El control de los *skaters* es brusco, mecánico. No da la sensación de encadenar con éxito los trucos. Frenar y acelerar es una utopía.
8.0



AUDIO
Los sonidos característicos de una tabla de *skate* se encuentran intactos en el título de **Konami**. BGM «cañera» encabezada por grupos como *Sum41*.
EFECTOS 8.8
BANDA SONORA 9.3

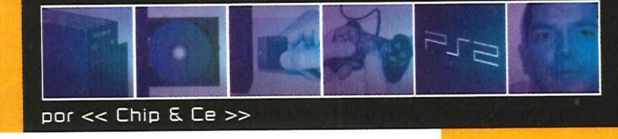


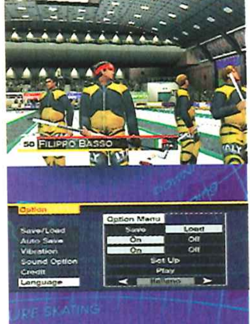
DURACIÓN
Los seis escenarios más dos competiciones que posee el título de **Konami** se nos quedan cortos frente a los 12 niveles de *THPS3*.
7.8











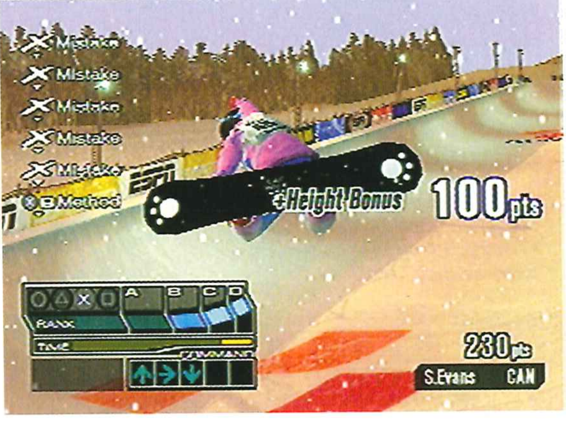
Uno de los defectos del programa es la escasez de opciones con las que cuenta. Tan solo existen un par de competiciones y una limitada serie de ajustes relativos al sonido e idioma de los menús.

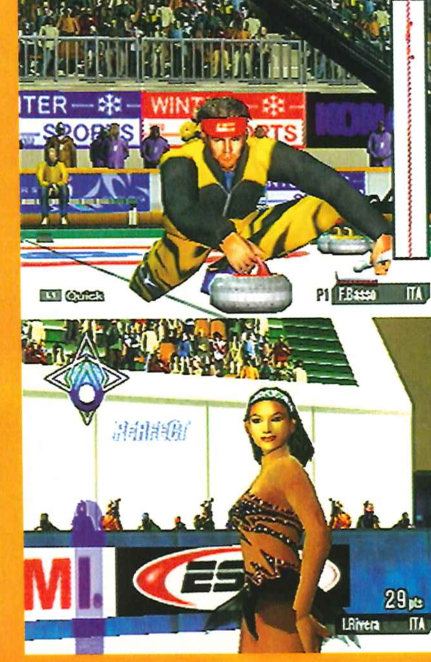
















www.konami.com

ESPN WINTER

Diez entretenidas y variadas pruebas nos transportan a los

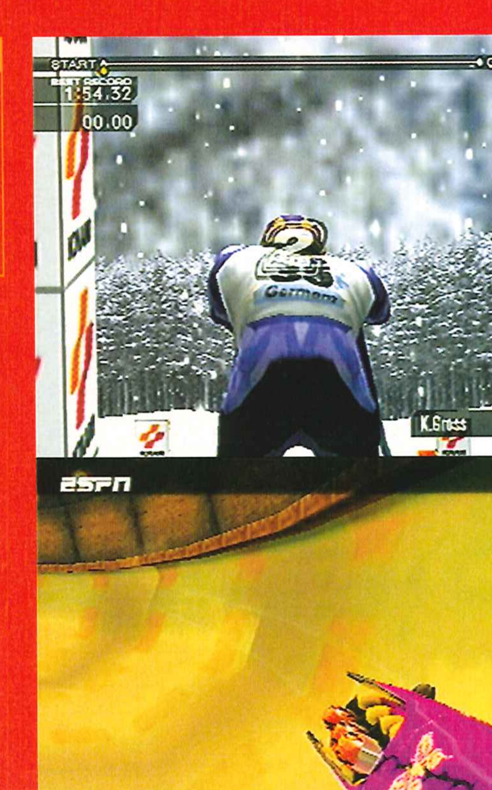
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- PRUEBAS: 10
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 200 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.04€ /10.490 Ptas.

Al igual que ocurre con las olimpiadas de verano, cada cuatro años, la proximidad de unos juegos olímpicos de invierno hace surgir una serie de programas centrados en los mismos. Así, los juegos olímpicos de 1994 se vieron reflejados en *Winter Olympics Gold* (**U.S. Gold**), mientras que los de 1998 fueron recogidos en *Nagano Winter Olympics'98* (**Konami**). La propia **Konami** es la encargada de dar vida a los Juegos Olímpicos de Invierno de 2002 que se celebrarán en la localidad estadounidense de **Salt Lake City**. Para ello, vuelven a recoger el esquema ya habitual, tanto en los títulos que recrean olimpiadas de invierno como de verano. Este esquema consiste en reunir en un solo programa una serie de disciplinas deportivas, siendo en este caso nueve los deportes incluidos. De ellos, el salto de esquí incluye dos modalidades diferentes, lo que completa un total de diez pruebas. Si lo comparamos con el programa creado por **Konami** para las olimpiadas de 1998, se observa la desaparición de disciplinas como *Luge*, *Snowboard* y *Slalom*, así como de algunas modalidades de patinaje de velocidad. Sin embargo, el patinaje artístico constituye una novedad en

DualShock 2

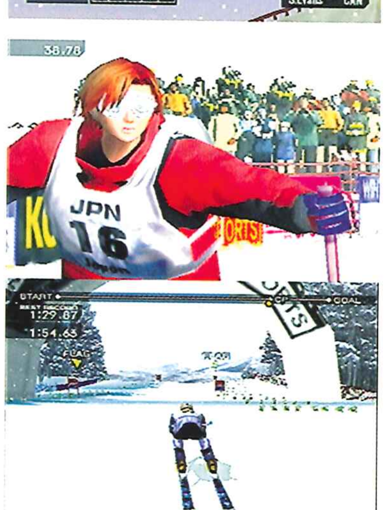
○	Velocidad	L1	Equilibrio
□	Comandos	R1	Equilibrio/Salto
✕	Velocidad/Freno	L2	-
△	Comandos	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Figuras/Direcc.	Start	Pausa/Opciones
Der	Figuras	L3	-
		R3	-





<Se puede hablar de la versión invernal de *International Track & Field*>





Pruebas incluidas



DESCENSO
La velocidad es la principal característica de esta prueba en la que la incesante nieve reduce la visibilidad.



SALTO DE ESQUÍ
Es una de las disciplinas con un control más complejo. Recoge dos modalidades K-90 y K-120.

FREESTYLE
Una pista llena de montículos de nieve y una serie de rampas suponen los retos de esta disciplina.

HALFPIPE
Es la única aparición del *Snowboard*. Las figuras logradas son de lo más espectacular del programa.

PATINAJE
Una prueba de 500 metros compone el reto que se disputa mediante el habitual sistema de «rompemandos».



SLALOM
El esquí tiene su segunda oportunidad demostrando habilidad para pasar por una serie de puertas.

BOBSLEIGH
La primera parte consiste en coger impulso y la segunda en trazar las curvas reduciendo el rozamiento con el hielo.

CURLING
Es una de las pruebas más raras del programa en la que se mezcla la petanca con la habilidad para barrer.



P. ARTÍSTICO
Ofrece un sistema de control similar al de los programas musicales. Hay varias melodías disponibles.

Tutorial

El programa incluye una gran variedad de sistemas de control

La diferencia en el sistema de control de las pruebas, se soluciona con una serie de instrucciones antes de cada evento. Se incluyen desde el clásico «rompemandos» (Patinaje) hasta un complejo sistema de equilibrio (Salto).



SPORTS

Juegos Olímpicos de Invierno

su género, ofreciendo además un sistema de control similar al empleado en los programas musicales. Este sistema, ya empleado en la gimnasia rítmica de *International Track & Field*, hace necesario coordinar los símbolos que aparecen en pantalla con el momento exacto en el que se aprieta cada uno de los botones. En el resto de las pruebas el sistema de control es muy variado recogiendo desde el clásico «rompemandos» en el patinaje de velocidad, hasta el sofisticado juego de equilibrios en los saltos de esquí. Gráficamente se mantiene la habitual espectacularidad con la que **Konami** recubre los programas de este tipo, destacando las repeticiones tras finalizar las pruebas, los prolegómenos y los momentos posteriores a la realización de cada disciplina. En este sentido, mencionar que en las pruebas de *Slalom* y Descenso, la incesante nieve hace que se pierda nitidez, recordando los programas de **Nintendo 64**. Sin embargo, en los restantes deportes, no ocurre lo mismo, ofreciendo espectaculares imágenes en un programa cuyo principal aliciente es la variedad. El único pero es que las pruebas no tienen tanto gancho en el mercado español como las incluidas en las olimpiadas de verano. ▮

Personajes variados

Uno de los alicientes de este tipo de simuladores es la reproducción de los personajes. En este caso se incluye una amplia variedad de posibilidades

En la mayoría de las pruebas el programa cuenta con personajes de ambos sexos. Sin embargo, en algunas de ellas (como el patinaje artístico) sólo están disponibles participantes femeninos. Es posible elegir entre los representantes de ocho países entre los que no se encuentra **España**. Su aparición se hace especialmente destacada en las espectaculares secuencias que preceden y suceden al desarrollo de cada prueba.



GRÁFICOS — 9.0
Konami une a la calidad gráfica en el desarrollo de las pruebas una serie de espectaculares secuencias y repeticiones.



JUGABILIDAD — 8.9
Variedad de sistemas de control que evitan la monotonía. El problema es el menor atractivo de los deportes incluidos frente a los de verano.



AUDIO — EFECTOS 8.2 / BANDA SONORA 8.5
Dadas las características de las disciplinas y el sistema de juego, ni la música ni los efectos de sonido tienen un papel importante en el programa.



DURACIÓN — 8.3
El programa adolece de contar con un mayor número de opciones, pero presenta el reto de mejorar tiempos y marcas en pruebas.



PS2
PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 8.7 SOBRE 10

Historia



MAPA
El mapa al que tendrás acceso en el modo *Snowboarder* se asemeja al de *Gran Turismo 3*.



TU SNOWBOARDER
Al comienzo de este modo, no sólo tendrás que diseñar tu personaje, tendrás que potenciar sus habilidades.





En algunas ocasiones, veremos algún que otro efecto como éste, pero no abundan en el juego.







Arriba, el modo Snowboarder X, donde competiremos contra otros cinco snowboarders. Abajo, el Big Air.



DualShock 2

○ Grab/Flip		L1	-
□ Grab/Flip		R1	-
✕ Salto		L2	-
△ Grind		R2	-
Dirección		Select	-
Dirección		Start	Pausa/Opciones
-		L3	-
		R3	-

www.konami.com

ESPN X GAMES SNOWBOARDING 2002

Una nueva forma de plasmar el deporte del Snowboard

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MODOS DE JUEGO: 6
- ESCENARIOS: 6
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- BOARDERS: 13 +1 EDIT
- MEMORY CARD: 238 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.04€ /10.490 Ptas.



Dando una vuelta de tuerca más, al poco explorado género del *Snowboard*, **Konami** mezcla conceptos de diferentes títulos para ofrecernos ***X Games Snowboarding 2002***. Los programadores de **Konami Osaka** han mezclado una mecánica similar a la de *Shaun Palmer's* (*grinds, flips, grabs* y *tricks*) y le han imprimido un control de lo más complicado, a medio camino entre *Coolboarders 2* y *SSX*, que nos desesperará en las primeras partidas. Lo más interesante del programa de **Konami** es el modo *Snowboarder*, en el que tendremos que crear un personaje y entrenarlo, ejercitándolo en el gimnasio o completando dos tipos diferentes de circuitos, con el objetivo de ganar diferentes *sponsors* y elevarlo hasta lo más alto del *ranking*. Técnicamente, ***X Games Snowboarding*** no presenta nada nuevo; el aspecto general del título de **Konami** recuerda a *1080°* para **Nintendo 64**, con unos personajes muy detallados y bien animados y unos escenarios vacíos, casi sin detalles. Si *SSX Tricky* te resulta muy «fantástico» y prefieres jugar a *Tony Hawk's* antes que a *Shaun Palmer's*, puede que ***X Games SB 2002*** sea el título de *Snowboard* que estabas buscando. ∎



GRÁFICOS

8.3 ***X Games*** no presenta nada nuevo ni espectacular. Personajes detallados y escenarios muy vacíos. El efecto de los *grinds* es de lo más curioso.



JUGABILIDAD

8.1 El complicado control que presenta el título de **Konami** posiblemente os haga decantaros por otros títulos del género más sencillos.

AUDIO

EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 9.3

El efecto de surcar la nieve es de lo más real. Su banda sonora, bastante «cañera», la componen grupos como *Saliva*, *Offspring* o *Jurassic 5*.



DURACIÓN

7.9 Aunque el modo *Snowboarder* es genial, son sólo seis los escenarios que presenta el título de *Snowboard* de **Konami**.

PS2



por << Doc >>

www.maxpayne.com

MAX PAYNE

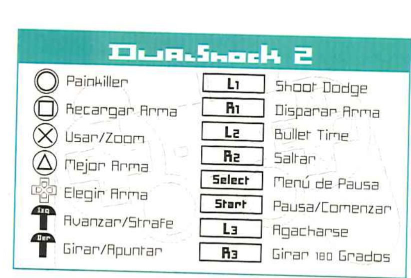
Una forma original y diferente de entender los shoot'em-up

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ROCKSTAR
- DESARROLLADOR: REMEDY
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: FINLANDIA/CANADÁ
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ARMAS DIFERENTES: 15
- ESCENARIOS: 22 CAPÍTULOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- DIFICULTAD: 4 NIVELES
- MEMORY CARD: 210 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 66.05€/10.990 Ptas.



Los finlandeses **Remedy**, hasta ahora conocidos por crear el famoso *Benchmark* para **PC** llamado *Final Reality*, nos muestran una nueva forma de entender los *shoot'em-up*. ***Max Payne*** es uno de esos títulos que, pese a pertenecer a un género explotado hasta sus límites, añade una buena cantidad de novedades que lo convierten en único, en un título original que no pasará desapercibido ante los ojos de nadie. ***Max Payne*** innova en el terreno de los *shoot'em-up* con una perspectiva algo inusual (tercera persona, en lugar de primera), y con elementos como su alto detalle gráfico (algo patente en las omnipresentes texturas fotorrealistas) o el elemento más relevante del género desde su nacimiento: el *Bullet Time*. El argumento del título de **Remedy** nos pondrá en la piel de **Max Payne**, un modesto policía que un buen día, al llegar a casa después del trabajo, ve como su esposa y su retoño son asesinados por una banda de traficantes. Desde ese momento, su vida se convierte en una absoluta venganza. Para llevar a cabo dicha venganza, **Max** dispondrá de una gran variedad de armas, entre ellas un *Colt Commando*, un *M-79* (lanzagranadas) y hasta dos *Ingram*, que podremos utilizar a la vez. Un buen repertorio de movimientos (salto, agacharse, *strafe*, *Bullet Time*...) y mucha, mucha chulería. El famoso *Bullet Time*, tomado directamente del filme *The Matrix*, nos permitirá ralentizar el juego durante un par de segundos, lanzándonos en plancha



DualShock 2

Círculo	Painkiller	L1	Shoot Dodge
Cuadrado	Recargar Arma	R1	Disparar Arma
X	Usar/Zoom	L2	Bullet Time
Triángulo	Mejor Arma	R2	Saltar
Cruceta	Elegir Arma	Select	Menú de Pausa
Izq.	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Comenzar
Der.	Girar/Apuntar	L3	Agacharse
		R3	Girar 180 Grados

Gracias al Bullet Time, las escenas con tiroteos son de una belleza inigualable. Sin la ayuda de dicho movimiento es muy difícil apuntar con precisión.

Detalles



NOVEDADES PARA PS2
Los programadores de **Rockstar** han incluido nuevos elementos como el *Motion Blur*, no presentes en el **Max Payne** original.



THE MATRIX
¿Os suena la zona de arriba, con los detectores de metales y las columnas? Cambiando a **Max Payne** por **Neo**, casi tenemos el juego de *The Matrix*. Toma nota, **Dave Perry**.



La mezcla entre los efectos de iluminación y las texturas fotorrealistas de Max Payne, confieren al título de Remedy un aspecto casi real.



> <Max Payne es único y, un shoot'em-up de lo más original, que no pasará desapercibido ante los ojos de nadie>



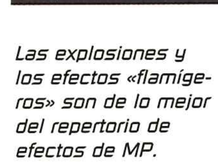


Siéntete Neo con el Bullet Time

Un guiño superlativo a *The Matrix*, filme que marcó un antes y un después en la Sci-Fi

Podríamos comparar la relevancia de *Bullet Time* en el género de los *shoot'em-up* con lo que significó el *Combo* para los juegos de lucha. El *Bullet Time* nos permitirá ralentizar el tiempo a voluntad, ofreciendo un espectáculo lúdico sin precedentes.





Las explosiones y los efectos «flamígeros» son de lo mejor del repertorio de efectos de MP.

hacia cualquier dirección mientras, arma en mano, aniquilamos todo lo que se nos ponga delante. Sin duda alguna es de lo más espectacular que hemos visto en un videojuego de las características del título de **Remedy**. Técnicamente, ***Max Payne*** hace gala de un potente motor gráfico, que pone en pantalla algunas de las texturas más realistas que hemos visto. El hecho de poseer tanto detalle en todos los elementos que pueblan los escenarios y, lo más importante, al ser una conversión de la de **PC** (donde las tarjetas gráficas marcan las diferencias), el *frame rate* del juego se verá afectado en escenarios muy amplios y/o muy concurridos (enemigos, geometría complicada...). Por suerte, esas pequeñas ralentizaciones no ocurren muy a menudo y, tanto el trepidante desarrollo de ***Max Payne*** como su original sistema de control y de juego nos harán olvidar esos pequeños fallos. Si estás aburrido de tanto *Quake*, prueba algo original y sorprendente; juega a ***Max Payne***.



GRÁFICOS

Su algo inestable *frame rate* es lo único malo de un motor gráfico que genera unos gigantescos escenarios y unas texturas fotorrealistas.

9.0



JUGABILIDAD

Max Payne es todo un soplo de aire fresco en el género de los *shoot'em-up*. Quedaréis prendados del famoso *Bullet Time*.

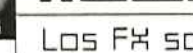
9.4



AUDIO

EFECTOS **9.4**
BANDA SONORA **8.6**

Los FX son de lo mejor que hemos oído. Las voces del juego están en castellano y el *pitch-shift* al hacer el *Bullet Time* queda genial.





DURACIÓN

Es una lástima que su desarrollo haga complicada la existencia de un modo 2 jugadores. Sus 22 trepidantes capítulos se quedan cortos.

8.3



por << Némesis >>



es.playstation.com

ACE COMBAT TRUENO DE ACERO

Ponte a los mandos de los más sofisticados cazas y disfruta

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SIMULADOR DE VUELO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 2
- MISIONES: 18
- AVIONES: 20
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- MODOS DE JUEGO: 5
- MEMORY CARD: 74 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.50 €/9.900 Ptas.



Se esperaba mucho del primer *Ace Combat* para los 128 *bits*, sobre todo al hacerse público diversos aspectos de su desarrollo, como la utilización de fotos por satélite para la creación de los escenarios o la grabación del sonido de aviones reales en diversas bases militares. Cada uno de los departamentos implicados en la génesis de ***Ace Combat Trueno de Acero*** ha trabajado al máximo para dar vida al más espectacular simulador de vuelo jamás creado para consola, la última y mejor entrega de una saga legendaria, que siempre destacó por aunar la apariencia de los mejores simuladores de vuelo con una mecánica *arcade*, al alcance de todo tipo de usuarios. ***Trueno de Acero*** (sinceramente pega más el título original en inglés, *Shattered Skies*) sorprende no sólo por el realismo de sus gráficos, desde los escenarios fotorrealistas al impecable modelado de los aviones, sino por la gran labor de documentación a la hora de incluir cazas clásicos como el *F-14E Tomcat*, el *MiG-29 Fulcrum A* o el *F-4 Phantom*, y modelos más recientes como el *Eurofighter* e incluso un prototipo inspirado en la nueva joya de **Lockheed Martin**, el *X-35*, gracias al cual logró el mayor contrato militar



DualShock 2

○	Misiles	L1	Decelerar
□	Mapa	R1	Acelerar
✕	Ametralladora	L2	Guiñada Izquier.
△	Cambiar Objetivo	R2	Guiñada Derecha
✥	Cambiar Vista	Select	Cambiar Arma
Izq	Mover Avión	Start	Pausa
Der	Mover Avión	L3	-
		R3	-

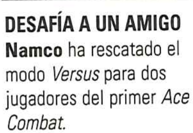


Por fortuna, la temible censura no ha hecho mella en el Ace Combat PAL. Se han conservado cada uno de los escenarios urbanos del japonés.

de la historia (225 millones de dólares) con **Estados Unidos** y Reino Unido. La vanguardia se da la mano con viejos conocidos como el *A-10 Thunderbolt* y el *F-117A*. El realismo impreso en cada uno de estos aviones se extiende al armamento con el que podrás equiparlos, que incluyen



Detalles



DESAFÍA A UN AMIGO
Namco ha rescatado el modo *Versus* para dos jugadores del primer *Ace Combat*.



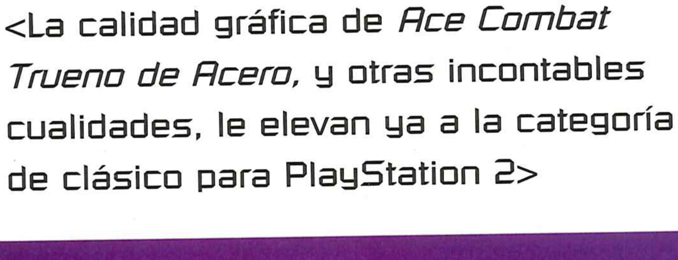
EL SÚPER CULEBRÓN
Para añadir un toque de dramatismo, ***Trueno de Acero*** narra una historia alternativa ligada al desarrollo del juego.

Para elaborar los espectaculares escenarios de Trueno de Acero, Namco utilizó fotos reales tomadas por satélite. El talento de los grafistas y programadores de Namco y el ilimitado potencial técnico de PlayStation 2 hicieron el resto.



<La calidad gráfica de *Ace Combat Trueno de Acero*, y otras incontables cualidades, le elevan ya a la categoría de clásico para PlayStation 2>

F-117, F-15, F-22, A-10, Su-35, MiG-29. Pilotarás 20 aviones reales, incluida la nueva joya de EE.UU.: X-35.





de un realismo jamás visto

Duelo en las alturas

Derrota a los ases del ejército enemigo y podrás pilotar sus aviones...
En cada una de las campañas encontrarás un as rival, reconocible por un triángulo naranja en el radar. Si acabas con él podrás comprar su avión.

las tristemente famosas bombas de racimo, misiles térmicos... Un verdadero arsenal del que deberás hacer buen uso si quieres superar las 18 campañas que propone ***Ace Combat Trueno de Acero***. Misiones de ataque y escolta frente a los ases de la aviación rival y su cobertura en tierra. Imagina todo esto con unos gráficos de tal calidad que llegarás a dudar si lo que tienes ante tus ojos son imágenes de vídeo o escenarios generados en tiempo real por una consola, **PlayStation 2**, que no deja de sorprendernos día tras día. En medio de tanto virtuosismo técnico, un leve tirón de orejas a la gente de **Namco**: no han incluido sonido Dolby Digital 5.1 (tal y como nos prometieron en el **Tokyo Game Show** de 2000) ni la opción de 50/60 Hz que sí ofrece *Klonoa 2: Lunatea's Veil*.





Campañas de día, de noche, al atardecer, en medio de la más densa niebla...



GRÁFICOS
Sencillamente geniales. Escenarios de calidad fotográfica que compiten en realismo con cazas modelados impecablemente.
9.4



JUGABILIDAD
En *Trueno de Acero* volverás a disfrutar de toda la jugabilidad que ha hecho legendaria a la saga *Ace Combat*.
9.5

AUDIO
Las voces permanecen en inglés, pero siguen siendo excelentes. Podrás oír las comunicaciones de radio del enemigo mientras acabas con ellos.
EFECTOS **9.2**
BANDA SONORA **8.0**



DURACIÓN
18 misiones se hace una cifra demasiado corta, aunque por fortuna siempre te queda el conseguir todos los cazas.
9.0

PS2



por << Jasón >>

Hitomi Yoshino

es.playstation.com

MOTO GP2

Namco perfecciona su fórmula magistral sobre dos ruedas

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE-SIMULADOR
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO 6
- CIRCUITOS 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 73 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.50€/9.900 Ptas.



Es el único *arcade* de simulación sobre motociclismo para **PS2** y es el mejor de todas las plataformas existentes. Además repite, y lo hace para mejorar y completar un poco más la sensacional primera parte con la que tanto disfrutamos hace un año. Cuenta, como ya lo hiciera en su primera entrega, con todas las licencias del Campeonato Oficial de Motociclismo, ofreciéndonos la posibilidad de correr con los equipos, motos y pilotos del Gran Premio de 2001. Los modos *Arcade* (carrera única), Temporada (campeonato) y Contra (dos jugadores) permanecen, así como los desafíos que ven incrementado su número. Estos últimos nos obsequiarán con fotos sobre el campeonato, el juego, de la bellísima **Hitomi Yoshino** (¿¿modelo virtual??), y además obtendremos motos de los equipos y la exclusiva de los pilotos. La novedad en cuanto a modos lo tiene el apartado llamado Leyendas que nos situará en el circuito para enfrentarnos contra 5 de los grandes campeones de los años 80 y 90. Estos irán acompañados de sus ya clásicas máquinas que podremos seleccionar una vez consegui-

DUALSHOCK 2

○	Cambiar Música	L1	Reducir Marcha
□	Frenar	R1	Aumentar Marcha
✕	Acelerar	L2	-
△	Cambiar Vista	R2	Acción
Cruceta	-	Select	Cambiar Display
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-





Los diez circuitos de Moto GP2 están perfectamente diseñados gracias a la telemetría. Se han representado todos los detalles, incluidas las gradas.

Detalles



LA LLUVIA
Moto GP2 añade la variación climática de la lluvia aumentando en carrera la complejidad en la trazada. El cielo gris, el asfalto encharcado y grandes estelas de agua serán las protagonistas.



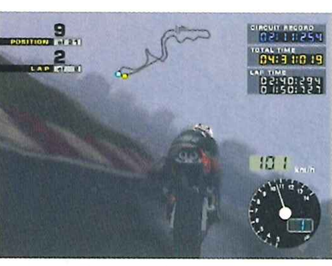
CRISTAL MOJADO
El los circuitos de lluvia la cámara interna de la moto nos muestra con gran calidad el efecto de distorsión en la percepción de los objetos cuando adquirimos velocidad y es bañada por una estela de agua. Simplemente perfecto.



REPLAY REALISTA
La novedad en la repetición de un circuito mojado son las gotas que aparecen sobre las ópticas de las cámaras que utilizan el efecto de inversión en la imagen. Todo esto ocurre en tiempo real.











<Moto GP 2 es el mejor simulador de motociclismo de toda la historia del videojuego>

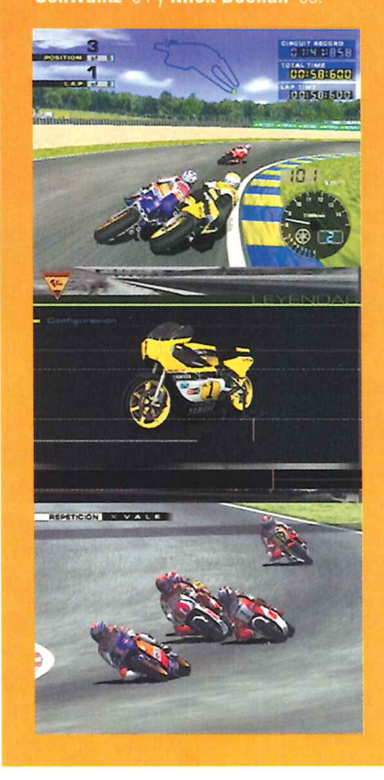


das en los desafíos. Ha sido añadido un nuevo control denominado Acción (botón R2) que hará que nuestra rueda delantera se levante o celebremos nuestra victoria pasada la meta. Esta vez podremos correr, además de en anteriores circuitos (**Suzuka**, **Paul Ricard**, **Jerez**, **Donington** y **Motegi**) en los nuevos trazados de **Catalunya**, **Assen**, **Le Mans**, **Mugello** y **Sachsenring**, que han sido recreados con todo lujo de detalles. Estos añaden más duración con respecto a la anterior versión que pecaba de monótona. Además, en cualquier momento nos sorprenderá la otra gran novedad, la lluvia. Ésta aumentará, en carrera, nuestra distancia de frenado y disminuirá la velocidad. Levantaremos una estela de agua al adquirir más velocidad punta y esta distorsión ha sido plasmada con una fidelidad brutal cuando baña la cámara de la moto, deformando la percepción de la imagen. En el *replay* de las carreras sobre mojado aparecerán los cristales de las cámaras impregnados de gotas de lluvia, produciendo la lógica inversión de la imagen y efecto lupa. En resumen, mucho más y de mejor calidad para una segunda parte que continuará triunfando gracias a su realismo y perfección.

Modo Leyendas

El retorno de los clásicos

Este nuevo modo añade un toque especial para salirse de la competición actual y retroceder en la historia de los ganadores del Gran Premio. Contaremos con los pilotos **Kenny Roberts** '81, **Freddie Spencer** '89, **Wayne Rainey** '93, **Kevin Schwantz** '94 y **Mick Doohan** '99.



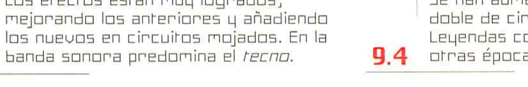
Podremos configurar la transmisión, el manejo, la aceleración, frenos y neumáticos a nuestro gusto.

GRÁFICOS
La calidad gráfica sorprende por su preocupación en el detalle. La lluvia ofrece un nuevo espectáculo visual. La repetición es increíble.
9.5

JUGABILIDAD
Los niveles de dificultad equilibran el sistema de *ranking* ofreciéndonos una buena curva de dificultad. No te olvides de los intensos desafíos.
9.3







AUDIO
EFECTOS 9.4
BANDA SONORA 9.0
Los efectos están muy logrados, mejorando los anteriores y añadiendo los nuevos en circuitos mojados. En la banda sonora predomina el *tecno*.

DURACIÓN
Se han aumentado los contenidos. El doble de circuitos, el modo Leyendas con pilotos y motos de otras épocas y más desafíos.
9.4

PS2



www.wipeoutfusion.com

WIPEOUT F

Algunos juegos siguen las normas, otros las rompen,

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO LIVERPOOL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES 45 CIRCUITOS
- VEHÍCULOS 8 ESCUDERÍAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 190 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,50€/9.900 Ptas.



Corría el año 1995 cuando fue lanzada **PlayStation**, la gran responsable de la época de esplendor en este mundillo que venimos disfrutando hasta ahora. Poco después apareció *Wipeout*, una de las primeras producciones europeas para la, por entonces, recién estrenada consola. Se trataba de un juego revolucionario que rompía radicalmente con todo lo visto hasta el momento en *arcades* de conducción.

DualShock 2

○	Frenar	L1	Retrovisor
□	Soltar Arma	R1	Disparar Arma
✕	Acelerar	L2	Aerofreno Izdo.
△	Cambiar Vista	R2	Aerofreno Dcho.
Cruceta	Dirección	Select	Lista de Música
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Obtuvo grandes elogios por su diseño *hi-tech* y su apartado gráfico, pero también recibió críticas por la complejidad de su control. La saga vio nacer posteriormente tres entregas más (*2097*, *3* y *3 Special Edition*), que profundizaron en la fórmula y añadieron, sobre todo, un manejo de las naves mucho más intuitivo. Han pasado unos años, el grupo de programación ha pasado de llamarse *Psygnosis* a ser *SCEE Studio Liverpool*, y antes de continuar la saga en **PS2** estuvieron enfrascados en el ambicioso proyecto *Formula One 2001*. Pero las cosas no han cambiado tanto. El nuevo juego, *Wipeout Fusion*, mantiene las bases conocidas: naves que se deslizan sobre circuitos imposibles de una gran belleza, el uso de armas para alcanzar la victoria y una jugabilidad a

Los espectaculares efectos de luz son una constante en el desarrollo de las carreras. Es una lástima que no se hayan incluido reflejos dinámicos sobre las carrocerías de las naves.



Detalles



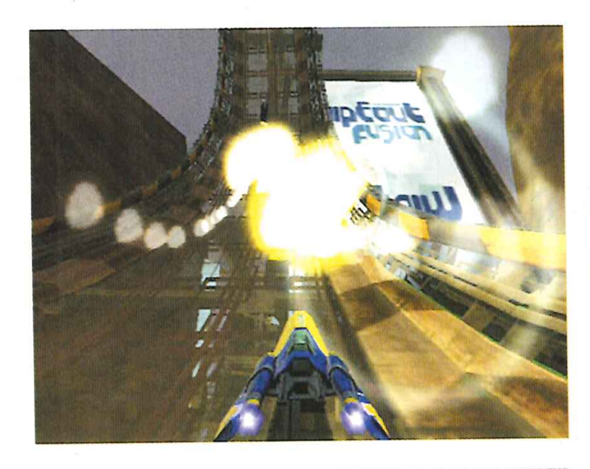
PILOTOS
Uno segundón y el líder de la escudería estarán accesibles a lo largo del juego.



DOS JUGADORES
Variedad de modos de juego y la pantalla dividida horizontal o verticalmente.



GALERÍA
Uno de los extras del juego, una galería de ilustraciones basadas en los entornos.



<Puede que no sea el mejor juego de conducción de PS2, pero te dejará sin respiración>



El diseño de las naves es tan espectacular como siempre, con viejas conocidas y algunas nuevas incorporaciones.

En la parrilla de salida, como siempre, tus reflejos serán decisivos a la hora de lograr una buena posición de partida.



USION

Wipeout Fusion las marca.

prueba de bombas. Lo que ha cambiado para mucho mejor es el número de modos de juego, destacando la nueva Liga AntiGravedad (en la que mejorarás tu nave hasta modificar su apariencia por completo) y los nuevos desafíos, gracias a los cuales desbloquearás armas y circuitos. Según vayas aumentado el porcentaje de juego completado (algo que te llevará horas) se desbloquearán otras modalidades, como la Contrarreloj o la llamada Zona. El modo para dos jugadores también es mucho más completo, pudiendo personalizar tu propia Liga. Puede que no guste a todo el mundo por lo característico de su estilo y su arriesgado planteamiento, pero no hay ningún juego actualmente en el catálogo de **PS2** que pueda transmitir las sensaciones de este ***Wipeout Fusion***. ▮

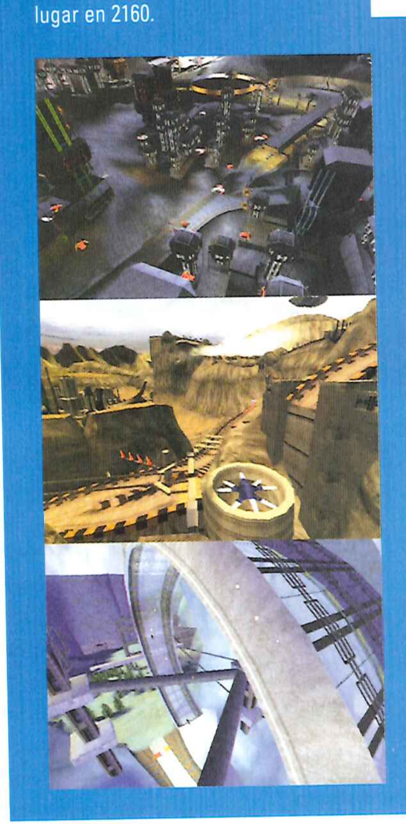


El lanzallamas es una de las armas más espectacula res y efectivas, pero no estará disponible al comienzo del juego.

Escenarios futuristas

Los entornos que rodean a las carreras son puro *hi-tech*

Los circuitos que componen la Liga AntiGravedad F9000 de ***Wipeout Fusion*** van desde paisajes selváticos como el de *Alca Vexus* en **México**, a escenarios helados como *Cubiss Float* en **Suiza**. Incluso el satélite lunar será testigo de estas apasionantes carreras que tienen lugar en 2160.



GRÁFICOS
Además de un *engine* potente y sobre todo fluido, cuenta con un estilo propio y perfectamente reconocible. Un ejercicio de diseño magistral.
9.2

JUGABILIDAD


El control responde perfectamente, siempre que aprendas a utilizar los aerofrenos. La suma de velocidad y acción es electrizante.
9.1


AUDIO
EFECTOS **8.3**
BANDA SONORA **8.9**
La música corre a cargo de conocidos grupos como *Future Sound of London* y *Orbital*. Los efectos son los mismos de siempre.

DURACIÓN
Completar el 100% del juego puede llevarte meses. Tiene todos los modos de juego deseables, tanto para uno como para dos jugadores.
9.5

PS2


por << Némesis >>

Detalles

TORNEOS Y COPAS
El modo de juego que más se acerca a lo que es un *arcade* de conducción convencional. Hay 4 categorías diferentes.

CARRERA ESP. ACME
La anarquía y el delirio del universo **Looney Tune** hecha carrera: agujeros de quita y pon, lluvia constante de yunques, la abuelita desmadrada...

DualShock 2

◯	Turbo	L1	Frenar
▢	Arrojar Objeto	R1	Acelerar
✕	Usar Objeto	L2	Viraje Izquierda
△	Vista Atrás	R2	Viraje Derecha
✚	Cambiar Vista	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Extras

ANIMACIONES
Superar cada una de las copas te recompensará con una cierta cantidad de bonos. Úsalos para ver animaciones...

PERSONAJES SECRETOS
...o mejor aún, para sacar a la luz a nuevos personajes, como el cerdo **Porky** o **Marvin** el marcianete.

Porky y su tractor TDI es uno de los vehículos que podrás seleccionar tras un fuerte desembolso de bonos.

www.infogrames.com

SPACE RACE

Los entrañables Looney Tunes se lanzan a la carretera

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: INFOG. MELBOURNE
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: AUSTRALIA
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 9
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 99 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 54.99 €/9.149 Ptas.



Al igual que hiciera con el juego de *Wacky Races*, **Infogrames** no se ha limitado a producir una simple conversión a **PS2** del *Space Race* de **Dreamcast**: ha confeccionado una versión especial, con más circuitos, modos de juegos y nuevas sorpresas exclusivas. El resultado es un juego rabiosamente visual, muy vistoso y colorista, que adapta con maestría el desquiciado y tronchante universo de **Looney Tunes**, haciéndoles protagonistas de un *arcade* de conducción indicado para todas las edades, aunque su benevolente nivel de dificultad lo hace especialmente recomendable para usuarios jóvenes o poco expertos en el manejo del *DualShock 2*. El acabado es impecable. Incluye la opción de elegir entre 50/60 Hz y poder disfrutar con ello de gráficos a pantalla entera y a mayor suavidad, además de un fabuloso doblaje al castellano que imita a la perfección las voces originales de los **Looney Tunes**, desde los tartamudeos de **Porky** al «cezeo» de **Silvestre**. La animación *cel-shading* da el *look* de dibujo animado a los circuitos y personajes 3D de este juego, obra de la división australiana de **Infogrames**, que se presenta como la alternativa ideal a otros simuladores de conducción más serios.

GRÁFICOS — 8.8
Los gráficos utilizan la técnica *cel-shading* que tan buenos resultados dio con los *Wacky Races*. La opción 50/60 Hz es sensacional.



JUGABILIDAD — 8.5
El control, sobre todo en las curvas, es algo complicado al principio, pero enseguida comenzarás a cogerle el tranquillo y a disfrutar con el juego.



AUDIO — EFECTOS 9.4 / BANDA SONORA 9.2
Es difícil destacar un aspecto en particular, ya que tanto la música como las voces en castellano son soberbias.



DURACIÓN — 8.9
La necesidad de conseguir bonos y más bonos para sacar a la luz nuevos personajes hace que el juego mantenga el interés por más tiempo.





Informática y videojuegos



PLAYSTATION 2
49.914
299,99 €

De agotarse algún producto de este pack, será sustituido por otro de igual o superior valor.



10.813
64,99 €

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE

9.981 / 59,99 €

BURNOUT

9.482 / 56,99 €

DEVIL MAY CRY

10.481 / 62,99 €

DROPSHIP: UPF

9.981 / 59,99 €

FIFA FOOTBALL 2002

10.481 / 62,99 €

HALF LIFE


9.981 / 59,99 €

HEADHUNTER

9.981 / 59,99 €

HERDY GERDY

9.981 / 59,99 €

JAK AND DAXTER

9.482 / 56,99 €

MAX PAYNE

10.481 / 62,99 €

MONSTER S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS

9.981 / 59,99 €

MOTO GP 2

9.981 / 59,99 €



PRO EVOLUTION SOCCER
9.981 / 59,99 €

SALT LAKE 2002
9.981 / 59,99 €

SILENT HILL 2 DIGIPACK

10.481 / 62,99 €

SSX TRICKY

10.481 / 62,99 €

STATE OF EMERGENCY

cons. / cons. €

WIPE OUT FUSION

9.981 / 59,99 €



CRAZY TAXI

6.654 / 39,99 €

DEAD OR ALIVE 2

6.654 / 39,99 €

DYNASTY WARRIORS 2

5.822 / 34,99 €



EL PÁJARO LOCO

4.990 / 29,99 €

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
4.990 / 29,99 €

FIFA 2001

4.990 / 29,99 €

MOTO GP

6.654 / 39,99 €



SILPHEED
5.822 / 34,99 €

TEKKEN TAG TOURNAMENT

6.654 / 39,99 €

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040

Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
- C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



pedidos por internet **www.centromail.es** — pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas y promociones válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o promociones.

por << J. C. Mayerick >>

KESSEN

www.koeigames.com

KOEI olvida la estrategia en favor de un estilo más cinematográfico

Ficha técnica

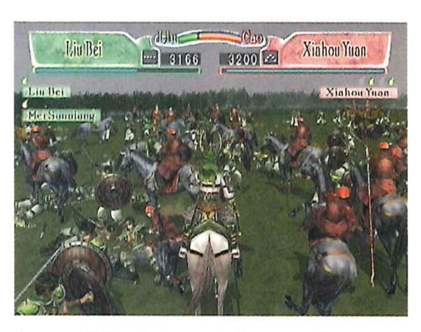
- **COMPAÑÍA:** KOEI
- **DESARROLLADOR:** KOEI
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** ESTRATEGIA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **NIVELES:** 30
- **NIV. DE DIFICULTAD:** 1
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **MODOS DE JUEGO:** 1
- **MEMORY CARD:** 127 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 60.04 €/9.990 Ptas.



Dejémonos de referencias a *Romance of the Three Kingdoms* (en la que se basa ***Kessen II***) o a la estética de *Dynasty Warriors*. ***Kessen II***, como juego de estrategia, genera sensaciones encontradas. Nos hace acariciar la idea de estar ante un genial juego de estrategia, aunque al final sólo sea capaz de mostrar su validez como sensacional película interactiva. *Kessen* nos encandiló por ser capaz de dotar, a la siempre parca estrategia, de una presentación casi cinematográfica, aunque sin olvidar el origen mismo del juego. ***Kessen II*** ahonda en esa representación cinematográfica (aunque en esta ocasión se acerca peligrosamente a lo que aquí solemos llamar, con todo respeto, «chinakadas»), olvidando por completo el origen mismo del juego. Se puede decir que el primero se habría completado perfectamente con el segundo, y viceversa. Un cóctel que deberemos dejar para *Kessen III*, si es que la aceptación dentro de nuestras fronteras es la necesaria como para facilitar su importación futura.

Los pecados de ***Kessen II*** son pocos pero definitivos. El más importante es la ausencia total de estrategia. Los encuentros con los generales, previos a la batalla, eran la piedra de apoyo de *Kessen*. En ellos el jugador decidía qué ejércitos atacarían, cómo lo harían, cómo se desplegarían, etc. En ***Kessen II*** serán los consejeros quienes desarrollen dicha labor. Dos o tres opciones serán las que se le planteen al jugador y, a partir de ahí, todo seguirá un desarrollo más o

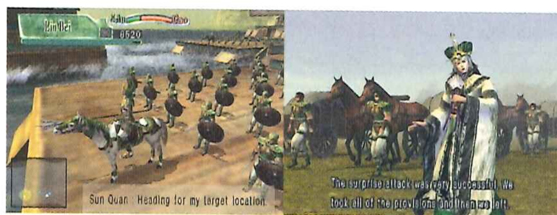




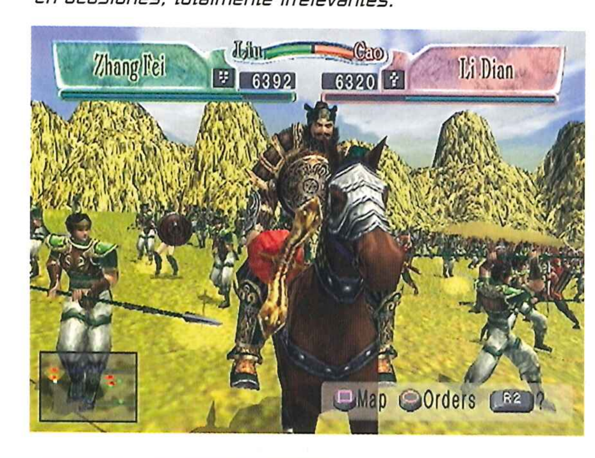
La posibilidad de participar en plena batalla es una de las novedades a aplaudir en Kessen II. En todo caso, nuestra participación no será determinante.

La estrategia en Kessen II queda en manos de la CPU de PS2. En todo caso, y si eres un amante de la estrategia, los vídeos y preparativos de Kessen II te gustarán.





Las escasas decisiones que el jugador debe tomar son, en ocasiones, totalmente irrelevantes.





<La secuela del genial *Kessen* no es más que una preciosa película interactiva en la que la estrategia brilla por su ausencia>

Detalles



DIAO CHAN
Esta bella jovencita será la causa por la que **Liu Bei**, protagonista de *Kessen II*, desencadene la guerra contra su amigo.



GUERRA EN ALTA MAR
Una de las novedades de ***Kessen II*** son las batallas navales. Estas se desarrollarán igual que en tierra.



COMO UNA PELÍCULA
El desarrollo se verá afectado directamente por una serie de acontecimientos preestablecidos en los que el jugador poco puede hacer.



LAS MAGIAS
Del realismo de *Kessen* a la ficción de ***Kessen II*** sólo ha habido un paso. Era difícil que un juego japonés no acabase incluyendo «chinakadas».



MUY POCA ESTRATEGIA
La estrategia en ***Kessen II*** se limita a elegir entre dos o tres opciones de ataque y cuatro o cinco formaciones diferentes.

2

Mandobles, magias y... ¿sangre?

La espectacularidad de las batallas de *Kessen II* son una muestra del buen gusto de sus creadores

Hay formas y formas de hacer las cosas, y los programadores de **KOEI** sabían que no era necesario inundar las verdes praderas de sangre para que sus batallas pareciesen reales. En ***Kessen II*** nos sentiremos de verdad en medio de la batalla, pero eso sí, no veremos ni un gotazo de sangre.

menos establecido. Se pueden modificar los objetivos en plena batalla, es cierto, pero las opciones disponibles son tan limitadas que difícilmente se puede hablar de estrategia. No nos equivocamos si afirmamos que ***Kessen II*** sería una candidata perfecta para ser proyectada en una sala de cine, aunque siempre y cuando se tenga un dominio de inglés suficientemente elevado como para leer los subtítulos de tan precioso relato. En cuanto al nivel gráfico, qué podemos decir. La majestuosidad con que están representadas las batallas pone los pelos de punta. Y es que hasta 500 soldados (de infantería y caballería) se darán cita en algunas de las contiendas. Unas batallas en las que ahora el jugador participa activamente desde el núcleo mismo de ésta y que, como novedad, en ocasiones se desarrollarán en el mar. De este modo, la saga *Kessen* da entrada a la Armada, otra de las novedades del juego. ¿Conclusión? Si disfrutaste con *Kessen* por sus maravillosos gráficos y no menos interesante historia, entonces ***Kessen II*** no te defraudará, puesto que esta secuela ahonda en ese concepto de «show interactivo». Si en cambio encontraste en *Kessen* un excelente juego de estrategia, entonces esta secuela seguro que te decepcionará enormemente.



GRÁFICOS
9.3 — La mejora ha sido considerable con respecto a *Kessen*. La inclusión de magias permite dar ese toque de fantasía en los gráficos de *Kessen II*.



JUGABILIDAD
7.5 — Jugar con *Kessen II* es mucho más sencillo que hacerlo con *Kessen*. Pero también es mucho más limitado como juego de estrategia.

AUDIO
EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 9.1
Kessen II cuenta con banda sonora épica y unos efectos totalmente reales (aunque nunca hayamos estado en medio de una batalla).



DURACIÓN
8.0 — *Kessen II* es como una película de diez o quince horas de duración. Una película en la que habrá que limitarse a asistir como espectador.

PS2



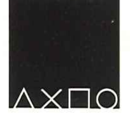
PlayStation 2
Disney·PIXAR
MONSTERS, INC.
Scare Island

MONSTRUOS

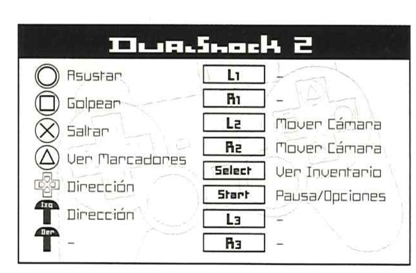
Disney demuestra, una vez más, que últimamente lo suyo

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** DISNEY INTERACTIVE
- **DESARROLLADOR:** A2M
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **ÁREAS ENTRENAM.:** 3
- **FASES:** 12 + 3 OCULTAS
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **PERSONAJES:** 2
- **MEMORY CARD:** –
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.50 €/9.900 Ptas.



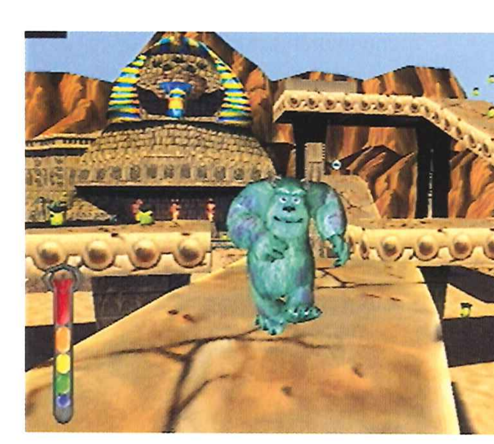
Lo que no saben los habitantes de **Monstruópolis** es que los niños no tienen miedo a los monstruos y por mucho que nos digan nuestros padres los monstruos sí existen. Están ocultos tras los armarios o debajo de la cama esperando a que nos durmamos para dar comienzo a sus innumerables muecas, que más que terror provocan risa. Así es la nueva película de animación de **Disney** que, en colaboración con **Pixar**, vuelve a mezclar el mundo humano con el imaginario. Una excelente idea que triunfó con *Toy Story* y por qué no repetirla, pero esta «magnífica» teoría no deberían aplicarla a los videojuegos, ¿o es que están ciegos? Ofensiva fue la adaptación de *Atlantis: El Imperio Perdido*, pero más vergonzosa fue la de



DualShock 2

○	Asustar	L1	–
□	Golpear	R1	–
✕	Saltar	L2	Mover Cámara
△	Ver Marcadores	R2	Mover Cámara
Cruceta	Dirección	Select	Ver Inventario
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	–	L3	–
		R3	–

Dinosaur, y aún así siguen insistiendo en hacer el mismo tipo de lamentables producciones. *Monstruos S.A.* está desarrollado con algo más de clase, en cuanto a que la animación, diseño y control de los personajes es bastante aceptable, pero en lo que se refiere a la mecánica de juego deja mucho que desear, pues ni siquiera refleja la historia que narra la película que se estrena el 8 de febrero. Sólo a través de las más de 50 secuencias extraídas del filme (11



Tanto Mike como Sullivan estarán disponibles desde el principio y cada uno posee sus propias técnicas de ataque.

minutos en total) seremos testigos de lo que sucede en **Monstruópolis**, pues el juego simplemente se centra en el «duro» entrenamiento de **Mike** y **Sulley** para conseguir ser los mejores asustadores de Monstruos S.A.

Loca academia de monstruos

Algunas áreas de los escenarios serán de imposible acceso si no consigues la medalla de Bronce en cada una de las zonas de entrenamiento

Si obtienes la medalla de Bronce en cada una de las tres áreas, activarás objetos (como camas elásticas) que permitirán acceder a aquellos lugares donde se esconden los «Nervios» más valiosos.



<Se incluyen más de 50 secuencias del largometraje entre prueba y prueba>



Los secretos de la Isla de los Sustos



ADEMÁS DEL JUEGO...
Dispones de numerosos extras, como bocetos de los monstruos o escenarios, trailers, entrevistas con los responsables de filme...



LA PELÍCULA
Al obtener una medalla serás premiado con estas imágenes, por lo que contemplarás más de 50 secuencias extraídas del filme *Monstruos S.A.*



FASES EXTRAS
Al conseguir la medalla de Bronce en las tres áreas de entrenamiento, dispondrás de tres fases extras contra el malvado **Randall**.



EXÁMEN FINAL
Tras las clases de orientación, supera las 4 pruebas de cada área.




Son sencillos y muy pocos, pero en alguna que otra prueba tendremos que resolver divertidos puzzles.

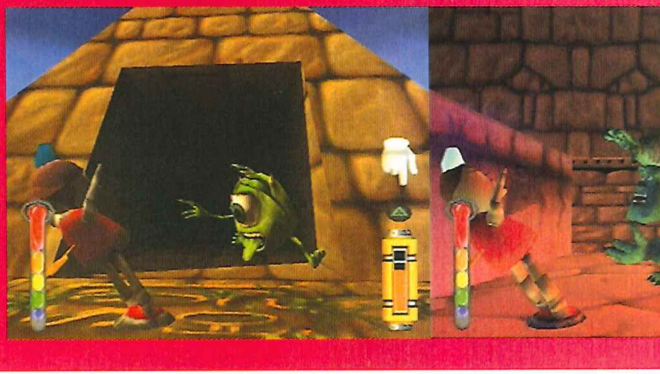
S.A.

sólo es el cine

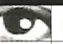
Asustar no es nada sencillo

Pon a prueba tus alaridos y muecas de terror con todos los «Nervios» que encuentres a tu paso

Para que el asustómetro funcione recoge todos los botes de Cieno. Después, acércate a un Nervio (niño robot), pulsa Círculo y presiona los botones que se indiquen en pantalla.



Un total de 3 áreas de entrenamiento con 4 pruebas cada una, donde en lugar de niños tendremos que asustar a los llamados «Nervios», robots que simulan ser humanos, solo que éstos se asustan nada más dar el primer grito. Sin duda, estos son los mejores momentos del juego, aunque una vez que hayas conseguido las medallas de Oro, Plata y Bronce en la primera área de entrenamiento el resto te parecerá siempre lo mismo, conseguir todos los botes de Cieno Básico y asustar a 5 Nervios, y por tanto nada emocionante. No hay que olvidar que los más pequeños usuarios de **PS2** también son capaces de afrontar juegos de la talla de un *Jak & Daxter*, detalle que se ha obviado en ***Monstruos S.A.*** pues su jugabilidad no es sólo sencilla y fácil, sino que es demasiado monótona. Gráficamente tampoco se puede hablar de calidad, ya que el pobre colorido de las localizaciones, la mínima extensión de los escenarios y las numerosas ralentizaciones nos hacen dudar de si estamos ante un juego para **PS2**. Aspectos que, sin embargo, han sido más depurados para la versión de **PSone**. Posiblemente los únicos alicientes que se hallan en esta adaptación son los gritos de los monstruos, la BSO utilizada en el largometraje y los extras, que incluyen trailers, entrevistas a **Peter Docter** (Director de *Monsters Inc.*, nombre original) y los demás responsables del filme, así como una divertida visita a los estudios **Pixar**.



GRÁFICOS — 5.8
Pocos aciertos y grandes lagunas que, sin embargo, no aparecen en la versión de **PSone**. Continuas ralentizaciones y colores sin vida.



JUGABILIDAD — 6.3
El único aliciente de este juego es ver las secuencias de la película, pues su desarrollo es demasiado simple y repetitivo.

AUDIO — EFECTOS 6.5 / BANDA SONORA 7.0
Buen doblaje al castellano y es un gran acierto haber mantenido los gritos originales de los monstruos. La BSO es la misma que la del largometraje.



DURACIÓN — 6.0
Por su sencillez no tardaremos más de una tarde en superar las 12 pruebas, pues ni los extras ni las fases extras alargan el juego.







por << Anna >>

Detalles



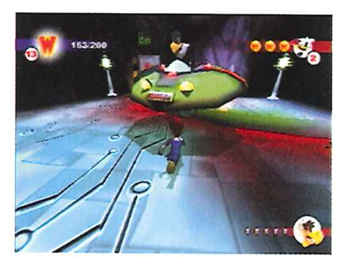
LOS RECREATIVOS
Gasta los dólares conseguidos en la máquina tragaperras y serás premiado con vidas extras.



UN PARQUE DELIRANTE
El Parque Temático regentado por el malvado **Buzz Buzzard** consta de 6 atracciones. Cada una de ellas posee diversos desafíos que se activarán según superes las pruebas.

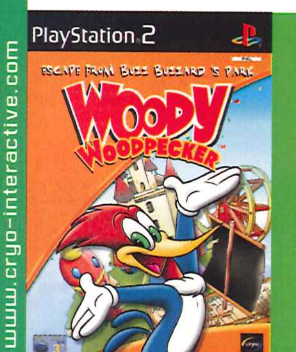


Un simpar arsenal de armas, pues el Pájaro Loco no sólo utiliza su pico para defenderse, sino que conseguirá ketchup, una pistola de bolitas de carne y una brocha de pintura mágica.





www.cryo-interactive.com



WOODY WOODPECKER

El Pájaro Loco nos contagiará su locura en este plataformas

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CRYO
- DESARROLLADOR: EKOSYSTEM
- DISTRIBUIDOR: CRYO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 154 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 30.02 € / 4.995 Ptas.



Después de disfrutar de títulos de plataformas tan perfectos y carismáticos para **PS2** como *Jak & Daxter* o *Klonoa 2: Lunatea's Veil*, nada resulta atractivo. Pero si olvidamos estas obras de arte, podemos encontrar otros juegos, aunque no brillantes, bastante aceptables. Este es el caso de ***Woody Woodpecker***, que sin llegar a la altura de un *Crash Bandicoot*, por la falta de precisión en los movimientos del pájaro carpintero, nos presentará unas pruebas para nada sencillas y que nos llevarán horas y horas superarlas. Pero sin duda, uno de los mayores atractivos de este programa es tener como protagonista a la critaura de **Walter Lantz**, el **Pájaro Loco**, y su delirante hábitat. Ya que **Eko** (programadores de *Gift*) ha trasladado el espíritu de este personaje, en cuanto a que las animaciones y desarrollo del juego son característicos de la serie de TV. Asimismo, nuestro cometido será saltar de plataforma en plataforma mientras nos defendemos de los enemigos con el pico de **Woody** o utilizamos divertidas armas, como una brocha de pintura mágica que permite pintar hoyos por los que caerán nuestros rivales. Y, por supuesto, lo que hace especial a este título es haber respetado la risa que **M. Blanc** ideó en 1940 para el **Pájaro Loco**.



GRÁFICOS

8.0 — **Eko** se ha esforzado y eso se nota en los detalles, como la iluminación y las sombras de todos los objetos que cambian con la distancia y el ángulo.

JUGABILIDAD

7.5 — **Woody** posee una gran variedad de movimientos y, aunque son algo imprecisos, no tardaremos mucho en hacernos con el control.



AUDIO

EFECTOS **8.0**
BANDA SONORA **7.9**

Buenas melodías entre las que se halla la BSO original de la serie de TV. Los FX complementan bien a la acción, pero se echa en falta algunas voces.

DURACIÓN

8.2 — No es que sea excesivamente largo [6 fases], pero su progresiva dificultad hará que estemos horas y horas jugando.





Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com







PlayStation 2

www.toka.fr

HIDDEN INVASION

Toka vuelve a la carga con un «blast from the past»

Los callejones y subterráneos de una gran urbe futura serán los escenarios de las primeras fases del juego.

DualShock 2

◯	-	L1	Lanzar Arma
▢	Puño/Fuego	R1	Coger Item
✕	Salto	L2	-
△	Patada	R2	-
Cruceta	Mover Pers.	Select	-
Izq	Mover Pers.	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Detalles



ELECCIÓN
Al comienzo del juego se nos presentará la clásica disyuntiva: la chica ágil o el brutote de turno. No se diferencian en exceso...



DESTROZOS
Los escenarios del juego incorporan elementos fácilmente destruibles bajo vuestros golpes.



ARMAS
Además de vuestros puños y piernas, contaréis con la ayuda de las demasiado efectivas armas.

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SWING
- DESARROLLADOR: TOKA
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: ITALIA
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- MODOS DE JUEGO: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: PASSWORDS
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 60.04 €/9.990 Ptas.

AXNO

El grupo de programación europeo **Toka**, autores de obras menores (aunque no por ello menos interesantes) como la saga *Legend* (**SNES** y **PSone**) y *Soul Fighter* (**Dreamcast**) presenta un juego que continúa esta línea de *beat'em-up* clásico. Este género, casi olvidado en nuestros días, se encuentra casi inexplorado en **PS2** y desde luego que este juego no contribuirá mucho a su difusión entre el público. Y es que da la sensación de que la bestia negra de **Sony** representa un reto demasiado elevado para estos desarrolladores casi artesanales. El juego se desarrolla bajo una perspectiva en tercera persona y nuestra misión será limpiar los escenarios de maleantes para poder acceder a la siguiente zona, un sistema demasiado simple para los tiempos que corren. Tenemos a nuestra disposición un limitado catálogo de golpes y armas de fuego que serán las que acabemos utilizando para terminar con nuestros enemigos sin ser alcanzados. Podremos elegir entre la clásica pareja chico/chica, aunque no contempla el modo para dos jugadores. El apartado técnico, sin ser malo, nos recuerda a títulos de los 32 *bits* de **Sony**. Da la impresión de haberse quedado anclado en el tiempo. Un juego del pasado.

GRÁFICOS — 7.1
Al principio parecen resultones, pero pronto te darás cuenta de que no están a la altura de lo que se espera de un juego para PS2.



JUGABILIDAD — 7.3
El control es muy sencillo, aunque los personajes reaccionan con excesiva lentitud. Lo peor es la poca variedad de situaciones.

AUDIO — EFECTOS 6.8 / BANDA SONORA 6.6
No es un apartado fundamental en este tipo de juegos, pero se podían haber esforzado un poco más. Ambos aspectos pasan por alto.

DURACIÓN — 7.2
El hecho de que sea corto no supone una gran lacra, ya que los *beat'em-up* suelen serlo. Lo malo es que la monotonía campa a sus anchas.







SONY C.E., OLYMPUS y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te acercan el espectacular mundo de la realidad virtual para que disfrutes de una forma diferente del mejor simulador aéreo de combate para PS2. Sorteamos un pack compuesto por unas gafas EYE-TREK y 1 juego ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO, y 11 juegos ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO. Para participar sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de Marzo con todos tus datos a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Ace Combat»

SORTEO «ACE COMBAT - TRUENO DE ACERO»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población .... Provincia .... Código Postal ....

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

por << R. Dreamer >>

http://dune.cryogame.com

PlayStation 2

FRANK HERBERT'S DUNE

DUNE

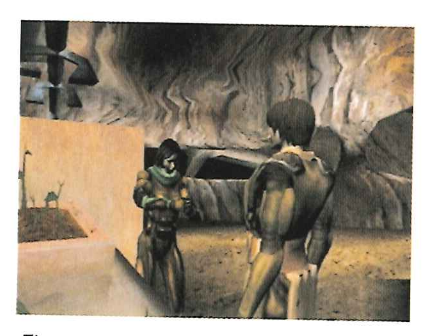
Una obra maestra de la ciencia-ficción para PS2

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CRYO
- **DESARROLLADOR:** WIDESCREEN GAMES
- **DISTRIBUIDOR:** CRYO
- **PAÍS DE ORIGEN:** FRANCIA
- **GÉNERO:** AVENTURA/ACCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 1
- **NIVELES:** 7
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 80 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 51.03€/8.490 Ptas.

AXΠO

Del vasto universo al que dio vida **Frank Herbert** en los seis libros que componen ***Dune*** llega una aventura para **PlayStation 2** desarrollado por **WideScreen Games**, bajo la licencia de la miniserie de televisión basada en dicha obra. Este grupo desarrollador ha realizado un trabajo fantástico en la representación del entorno gráfico. Las texturas recubren los polígonos para recrear el desierto de **Arrakis** en todo su esplendor. Rocas, masas de especia confundidas con la arena en las que el protagonista se hunde y avanza más lentamente, una inmensa segadora extrayendo especia rodeada de nubes de polvo, son algunos de los ejemplos que nos presenta el juego. Y que serán una grata sorpresa para todos aquellos que se hayan leído la obra de **Frank Herbert**. Incluso las guaridas de los *Fremen*, los *Sietch*, tienen su encanto denotando el estilo árabe que se plasma en el libro. El argumento del juego también sigue al detalle la historia original. Aunque sólo nos muestra los momentos más importantes de la aventura de **Paul Atreides** hasta que termina con **Rabban**, el sobrino del Barón *Harkonnen* que mantiene bajo su yugo **Arrakis**. Por lo tanto, la misión del jugador consistirá en guiar al joven **Atreides** hasta que llegue dicho momento. Sin embargo, **WideScreen Games** no se ha empleado a fondo con la jugabilidad. A pesar de que ***Dune*** cuenta con una dinámica que puede recordarnos a *Metal Gear Solid*, algunos detalles hacen que se encuentre a



El amor también tiene sitio en la saga Dune. Paul Atreides conocerá a su futura esposa en la tribu de los Fremen, la hermosa Chani.

DualShock 2

Círculo	-	L1	Cambiar Arma
Cuadrado	Acción/Hablar	R1	Apuntar Arma
X	Ataque/Disparo	L2	-
Triángulo	Recobrar Energ.	R2	-
Cruceta	-	Select	-
Izq	Mover Pers.	Start	Pausa/Opciones
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

Las tácticas de infiltración serán nuestra mejor arma durante el juego. Abajo, vemos cómo Paul se acerca sigilosamente a un guardia y termina con él sin que se entere.





Detalles

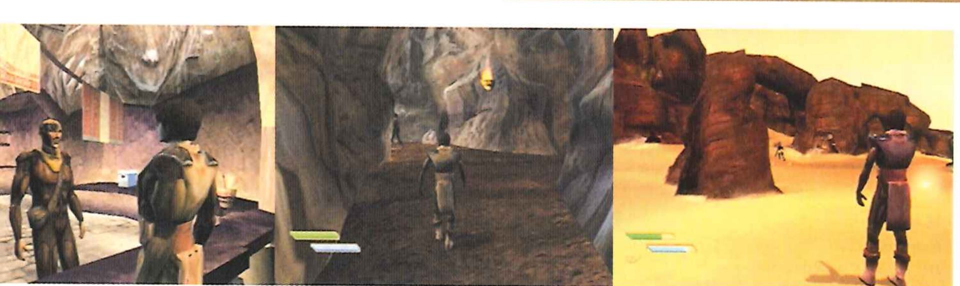


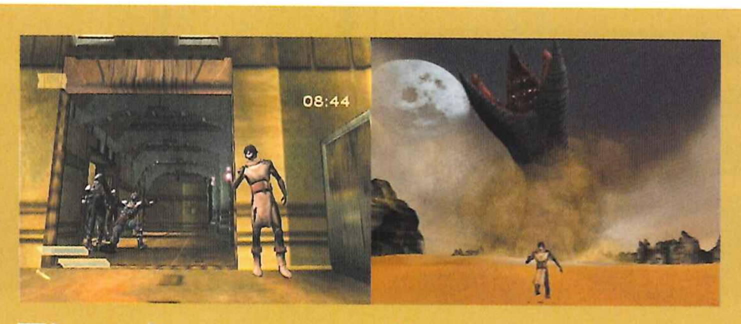
ENTRENAMIENTO
El juego incluye un nivel donde es posible aprender a ejecutar las diferentes acciones de **Paul**, como esconderse tras una pared.



A TIRO LIMPIO
El último escalafón del entrenamiento probará nuestra habilidad combinando la infiltración y el ataque por sorpresa.

<Basado en la miniserie televisiva Dune, el juego nos introduce en el legendario mundo de Arrakis y la lucha por su liberación>





El peligro acecha

Arrakis se convierte en una trampa mortal para Paul Atreides

Desde su primer encuentro con los terribles gusanos de arena, hasta cuando se enfrenta con las tropas *Harkonnen*, el joven deberá demostrar su valentía.

años luz de la obra de **Hideo Kojima**. Uno de los peores es el sistema de cámaras. Estar apuntando a un enemigo y de repente encontrarte disparando a la pared observando cómo la barra de energía desaparece es algo habitual en **Dune**. Podemos creer que estamos a punto de terminar una misión cuando de repente, por problemas completamente ajenos a nuestra habilidad nos vemos obligados a comenzarla desde el principio. Sin duda, uno de los motivos que más frustración pueden causar al jugador. Además, el control del protagonista tampoco es fiable en todo momento, y si a esto sumamos las ralentizaciones del motor gráfico tendremos que echar mano de toda nuestra paciencia para avanzar en una aventura, que podría haber ofrecido mucho más al jugador.



GRÁFICOS — 8.1
El entorno de **Arrakis** ha sido recreado con bellas texturas. Pero la animación y el diseño de personajes no llega a ser tan buena.



JUGABILIDAD — 5.8
Se supone que **Dune** es un juego de infiltración, pero la cámara y el control del protagonista te dejan vendido muchas veces.



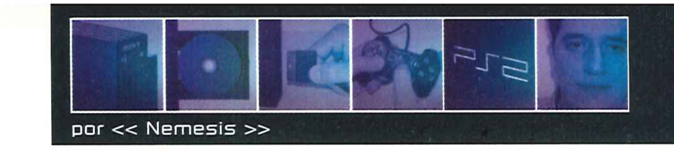
AUDIO — EFECTOS 7.7 / BANDA SONORA 7.0
Los diálogos están traducidos al castellano. La banda sonora pasa bastante desapercibida y los efectos podían haberse mejorado.



DURACIÓN — 6.2
Dependerá de vuestra paciencia. En ocasiones puede resultar desesperante pasar de nivel, aunque la historia merece la pena.

PS2





por << Nemesis >>



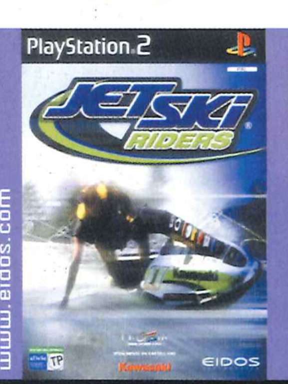
El efecto del agua de Jet Ski Riders es llamativo, aunque el de Splashdown es mucho mejor.







Los canales de Venecia son todo un desafío a los reflejos de los pilotos. O te andas con ojo o acabarás empotrado contra un muro de ladrillos.



www.eidos.com

Detalles



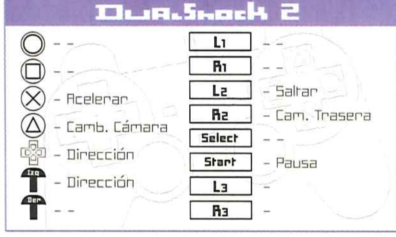
DOS DIFERENTES CLASES DE MOTOS
La clase Ski es más ligera, se maneja de pie y permite un mayor número de acrobacias. Las de clase *Runabout* se conducen sentado, son mucho más pesadas pero el control es bastante más fiable.



MIRA MAMÁ... ¡SIN MANOS!
Sin llegar a la locura de *Splashdown*, ***Jet Ski Riders*** también permite ejecutar acrobacias sobre las motos. Eso sí, los pilotos son tan precavidos en sus movimientos que parecen pensionistas sobre vespas.

DualShock 2

○	- -	L1	- -
□	- -	R1	- -
✕	- Acelerar	L2	- Saltar
△	- Camb. Cámara	R2	- Cam. Trasera
Cruceta	- Dirección	Select	- -
Izq	- Dirección	Start	- Pausa
Der	- -	L3	-
		R3	-



JET SKI RIDERS

¿Podrá el nuevo juego de Opus destronar a Splashdown?

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: OPUS CORP
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 5
- PERSONAJES: 7
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 114 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 60,04€/9.990 Ptas.



Definitivamente no. Esta nueva creación de los autores de *Surfing H3O* posee evidentes cualidades, pero hará falta mucho más para destronar a *Splashdown*, hoy por hoy el mejor simulador de motos acuáticas para cualquier sistema. En lugar de apostar por el componente *arcade* y las acrobacias inverosímiles que han hecho grande al juego de **Infogrames**, ***Jet Ski Riders*** se decanta por el realismo, en la línea de los *Wave Race* de **Nintendo** (***Jet Ski Riders*** se llama *Wave Rally* para el mercado japonés y americano, por lo que no hay que ser muy avispado para averiguar en qué juego se ha basado **Opus** para desarrollar este título para **PS2**). Los pilotos son capaces de ejecutar diversas acrobacias sobre las motos, pero siempre con cierta precaución. La principal novedad que aporta ***Jet Ski Riders*** al género es la posibilidad de optar entre dos clases de motos de agua: Ski (pilotadas de pie) y *Runabout* (se manejan sentado, como las de *Splashdown*). El efecto del agua, elemento determinante para decidir el éxito o el fracaso de un simulador de motos acuáticas, está bien conseguido, aunque la rutina gráfica no es tan real y perfecta como la de *Splashdown*. El juego de **Infogrames** sigue siendo imbatible.



GRÁFICOS — 8.2
No ofrece el maravilloso efecto de agua de *Splashdown*, pero queda resultón, sobre todo cuando la moto alcanza una buena velocidad.

JUGABILIDAD — 7.0
El control de las motos de clase Ski es impredecible, sobre todo al tomar una curva. Las *Runabout* son mucho más manejables.



AUDIO — EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 7.5
Jet Ski Riders se acompaña de un sensacional doblaje al castellano. La música no está mal, pero le hubiera pegado mejor otra clase de estilo.

DURACIÓN — 7.3
La dificultad de algunos circuitos y el complicado manejo de las motos de clase Ski aseguran una larga vida al juego.



A todos les llega su final.

UNA AYUDA POR CARIDAD

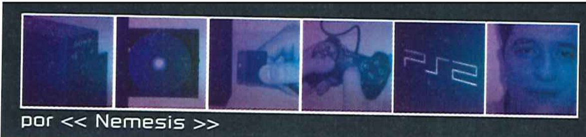
PlayStation 2

Jak Daxter

NAUGHTY DOG

SONY





por << Nemesis >>



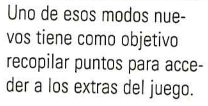
Detalles



¿MEJOR QUE LA COIN-OP?
Ni de broma. Eso sí, ofrece unos cuantos modos de juego nuevos, al margen del modo *Arcade*.







VICTORIA A LOS PUNTOS
Uno de esos modos nuevos tiene como objetivo recopilar puntos para acceder a los extras del juego.





Artic Thunder es malo con avaricia. La mecánica ya era de por sí monótona y aburrida, pero los nefastos gráficos acaban de darle la puntilla al juego.

www.midway.com

PlayStation 2 ARCTIC THUNDER MIDWAY

ARTIC THUNDER

Midway nos presenta el deporte de nieve más extremo

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: INLAND PRODUCTIONS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 19
- CIRCUITOS: 12
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- CONTINUACIONES: -
- MEMORY CARD: 66 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 60,04€/9.990 Ptas.

AXOO

La *coin-op* original de ***Artic Thunder*** no era una maravilla, pero esta conversión a **PS2** perpetrada por **Inland Productions** sólo puede calificarse como de crimen contra la humanidad. **Midway** debería vigilar mejor a quién encomienda la adaptación de sus recreativas y, sobre todo, evitar en el futuro a los secuaces de **Inland**, los únicos capaces de desperdiciar el *hardware* de **PS2** con unos gráficos indignos de una **PSone**. Yo no lo dudaría y me decantaría por *Spy Hunter* o *Gauntlet Dark Legacy*, por citar dos buenos títulos de **Midway** para **PS2**, antes que sucumbir a un juego no sólo mediocre en el aspecto visual, sino también aburrido a la hora de jugar. Por definirlo de forma benigna, ***Artic Thunder*** es un *Road Rash* con motos de nieve en el que se utiliza todo tipo de armas (misiles, arpones, etc.) para neutralizar al resto de competidores. Suena bien, pero a la hora de jugar se descubre lo que es: una absoluta mediocridad.

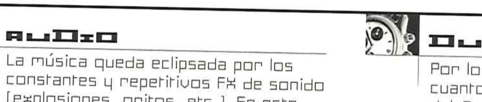
DualShock 2

○	Marcador	L1	Disparar Arma
□	Sel. Arma	R1	Disparar Arma
✕	Acelerar	L2	-
△	Apuntar Enem.	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Camb. Cámara
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Gráficos
5.0 Un completo desastre. Todo es tan borroso y se mueve tan rematadamente mal que no sabrás ni donde está tu propia moto.



Jugabilidad
5.2 La mecánica es tan simple como insípida: apretar el acelerador y pulsar todo el rato el botón del arma hasta la meta. Y no hay más.



Audio
EFECTOS **6.5**
BANDA SONORA **6.5**
La música queda eclipsada por los constantes y repetitivos FX de sonido (explosiones, gritos, etc.). En este aspecto tampoco es una maravilla.



Duración
6.0 Por lo menos le han añadido unos cuantos modos de juego al margen del *Arcade* original, además de personajes secretos.

PS2

PUNTUACIÓN OFICIAL PS2 **5.0** SOBRE 10



Jak & Daxter.
Llegan dos nuevos héroes.

Uno es Jak. El otro es Daxter. Y son dos amigos que un buen día se encuentran con un pequeño problemilla: alguien ha convertido a Daxter en un roedor. Y para solucionarlo lo "único" que tienen que hacer es explorar un inmenso mundo en el que no hay tiempos de carga. Y eliminar a unos cuantos seres extraños que no traen buenas intenciones. Y resolver enigmas…Y todo para encontrar la dichosa pócima que le devuelva a su vida normal. Aunque, según son ellos, seguro que no tardan mucho en meterse en nuevos líos. ¿Quieres conocerles? Ya sabes, no todos pueden ser amigos de unos héroes.

PlayStation 2

www.jakanddaxterlegend.com

por << Daniel Rodríguez >>

WIPEOUT FUSION

Naves animales
En el mismo lugar que antes y del mismo modo prueba la siguiente secuencia: Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, X. Ahora, las naves se verán convertidas en ovejas, cerdos y demás.

Modos adicionales
En el menú principal selecciona la opción de Extras. Después, la opción Trucos «Cheats» e introduce la siguiente combinación mediante arriba y abajo: X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo. Los modos *Zone* y Contrarreloj estarán disponibles.

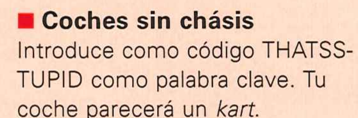


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Súper motor
Elige la opción Extra y dentro de ella la de *Codes*. Utiliza el siguiente código: EVOPOWER. Comprobarás que tu coche es ahora mucho más rápido y goza de mucha más aceleración.

Coches sin chásis
Introduce como código THATSSTUPID como palabra clave. Tu coche parecerá un *kart*.





DROPSHIP: UPF





Todos los trucos
En el menú principal del juego entra en el apartado de Archivos Clasificados. Aparecerá un teclado. Introduce las siguientes claves para lograr ventajas: KINGSLEY, abrirá todas las misiones; KREUZLER, activará la primera misión oculta; SHEARER, hará lo propio con la segunda y UBERDOOPER con la tercera. Para activar el Modo Dios usa TEAMBUDDIES y para munición infinita BLASTRADIUS

SSX TRICKY





Master Mike
En la pantalla del título mantén presionado L1 y R1 y pulsa X, X, Derecha, X, X, Abajo, X, X, Izquierda, X, X, Arriba. Suelta L1 y R1. Un sonido confirmará que el truco funciona. Ahora, elige a cualquier corredor y el circuito que desees. En su lugar aparecerá un nuevo personaje de lo más peculiar.

Tabla Mallora
En la pantalla de Título mantén presionados L1 y R1 y pulsa X, X, Derecha, Círculo, Círculo, Abajo, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Cuadrado, Cuadrado, Arriba. Suelta L1 y R1. Un sonido confirmará la activación del truco. Elige a **Elise** y comienza un circuito.

SHAUN PALMER PRO SNOWBOARDER





Todos los circuitos
Ilumina «Options» en el menú principal. Mantén presionados R2 y Derecha y pulsa Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo. Tendrás a tu disposición las laderas de las montañas más famosas.



BALDUR'S GATE





Cheat Mode
En cualquier momento del juego presiona y mantén presionados R2, L1, Izquierda y Triángulo, y luego pulsa *Start*.

Verás que aparece un nuevo menú. La primera opción te hará invulnerable a cualquier daño. La segunda te teletransportará automáticamente a cualquiera de los niveles del juego.

SORTEAMOS 25 JUEGOS









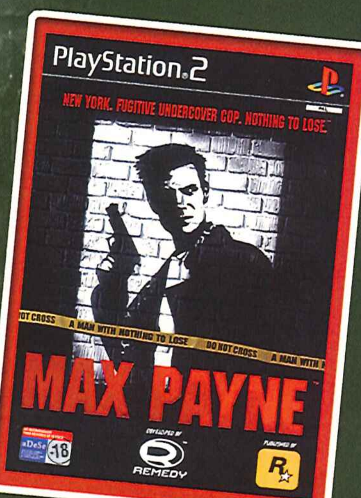












MAX PAYNE™

PROEIN y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te ofrecen la oportunidad de encarnar al héroe más temerario de PlayStation 2: MAX PAYNE. Participa en este concurso para optar a uno de los 25 juegos que sorteamos. Para conseguirlo sólo tendrás que recortar el cupón adjunto y enviarlo antes del 1 de Marzo con todos tus datos a la siguiente dirección:

PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009. No olvides poner en el sobre «Sorteo Max Payne»

SORTEO «MAX PAYNE»

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... **Edad** ....

Dirección ....

Población .... **Provincia** .... **Código Postal** ....



• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Vampiros en
Nueva Orleans

Dracula 2001

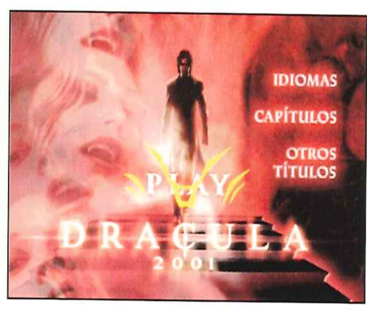
¡Tiembla, Darwin!

Evolution











Cuando invierte su dinero en un proyecto **Wes Craven**, es que la historia, como poco, nos trae diversión y algún que otro susto. Este es el caso de ***Dracula 2001***, revisión del mito actualizada para el pasado año. El reclamo a nivel interpretativo corre a cargo de **Christopher Plummer**. El polifacético actor asume la responsabilidad argumental de desatar el clímax de una historia de sobra conocida, que pretende dar otra vuelta de tuerca con un final híbrido en cuanto a géneros... Si no la vieron en cine ya sabrán por qué decimos ésto. Además de sustos, toques eróticos siempre que se habla del Príncipe de los chupasangres. Cuerpos femeninos de escándalo a cargo de actrices de segunda fila, jóvenes y, alguna que otra, «recauchutadas» cuyos rostros suenan gracias a series de diseño y telefilmes «teen». El director, **Patrick Lussier** traslada a **Dracula** y sus colmillos a **Nueva Orleans**, **EE.UU.**, buscando siempre la cercanía con el público que más rentas ofrece a la inversión, o puede que como homenaje a *Entrevista con el Vampiro*, adaptación que rescató el género de los *Nosferatu*. **I.G.**



Menús animados con una cortinilla que simula una cascada de sangre, para ir entrando en ambiente.



En el disco de extras, tomas eliminadas del montaje definitivo.

El productor ejecutivo también aparece en las biofilmografías del DVD de extras.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Además de todos los datos que se puedan exprimir a los c.v. del elenco de actores menos conocidos, los extras incluyen *making of*, secuencias inéditas que no aparecieron en el montaje final, alternativas argumentales en el guión, *storyboards* previos a las tomas del rodaje, anuncios de televisión en **Estados Unidos** y trailers.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: inglés y castellano, ambos en 5.1 dts.
Subtítulos: inglés, castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

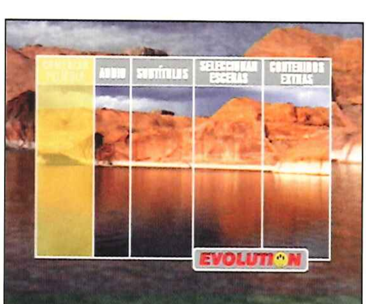
COMPAÑÍA: **Lauren Films Video**

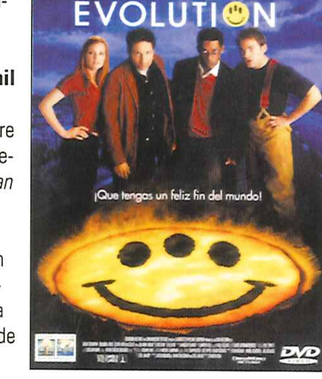
PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■■■

Película con suficientes efectos especiales por necesidades del guión y de las plaquetas imprescindibles para que la historia cicatrice pronto sin alargarse innecesariamente aburriendo al personal. Objetivo conseguido, para variar en los tiempos que corren, nada de videoclips subliminales durante la «peli». El tratamiento visual en *Widescreen*.







El director **Ivan Reitman** repitió de forma descarada la fórmula de *Cazafantasmas* (uno de sus mayores éxitos de taquilla), sustituyendo los espectros por criaturas de origen extraterrestre y a **Bill Murray** y **Dan Aykroyd** por **Julianne Moore** y el televisivo **David Duchovny**. Efectos especiales espectaculares (a cargo del maestro **Phil Tippet**), algo de acción y mucho, mucho humor son los ingredientes principales de una comedia que gira en torno a un meteorito caído sobre la tierra y a las extrañas formas de vida que empiezan a surgir a su alrededor. **Orlando Jones** y **Seann William Scott** (el **Stifler** de *American Pie*) acompañan a **Duchovny** y **Moore** en la investigación y posterior exterminio de la mayor amenaza biológica que ha acechado al planeta Tierra. Curiosamente, ***Evolution*** nació como un filme de ciencia-ficción cercano al terror, pero la incorporación de **Reitman** al proyecto fue llevando la historia hacia la comedia, un terreno que éste director domina plenamente, como lo demuestra su trabajo en *blockbusters* de la talla de la mencionada *Cazafantasmas* o *Seis Días y Siete Noches*. **B.S.**



Columbia tiene la elogiable costumbre de subtitular los comentarios de audio. Que aprendan otras compañías.




Además de cinco escenas descartadas en el estreno original del filme...

... este DVD ofrece un final alternativo, por cierto, bastante más divertido que el original.



Podrás comparar por ti mismo los bocetos con las secuencias ya terminadas.

Reitman es un veterano de la comedia y es responsable de auténticos taquillazos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Comentarios (subt. castellano) de **Ivan Reitman**, **David Duchovny**, **Orlando Jones** y **Seann William Scott**. Cinco escenas eliminadas y final alternativo. Dos documentales: La evolución de ***Evolution*** y efectos visuales. Galería de bocetos. Notas de producción. Trailers. Comparativa de *storyboards* con cambio de ángulo. Filmografías.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■□□

David Duchovny deberá seguir buscando otro vehículo para demostrar su talento como comediante. Y eso pese a que su trabajo es de lo poco reseñable de ***Evolution***, un filme que pretende rescatar, con poco éxito, la química de *Cazafantasmas*. Al menos, el lanzamiento en DVD llega acompañado de un buen cargamento de extras.

La Leyenda de Bagger Vance

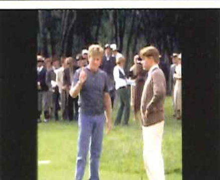


Robert Redford dirige una historia de golfistas como si de un cuento se tratara, imprimiendo a esta adaptación de una novela, un aire poético y místico. Y es que ese toque espiritual parece ser la tendencia de uno de los mitos de **Hollywood**, cuando se pone detrás de una cámara. **Will Smith** no es el tipo que va a salvar el mundo, para variar. Uno de sus papeles más interesantes y que enriquece sus repetitivos registros. **Matt Damon**, como de costumbre algo ñoño, pero esta vez era necesario. Un pequeño papel para el desaparecido **Jack Lemmon** en la que fue una de sus últimas colaboraciones para la gran pantalla. Un lujo. **I.G.**





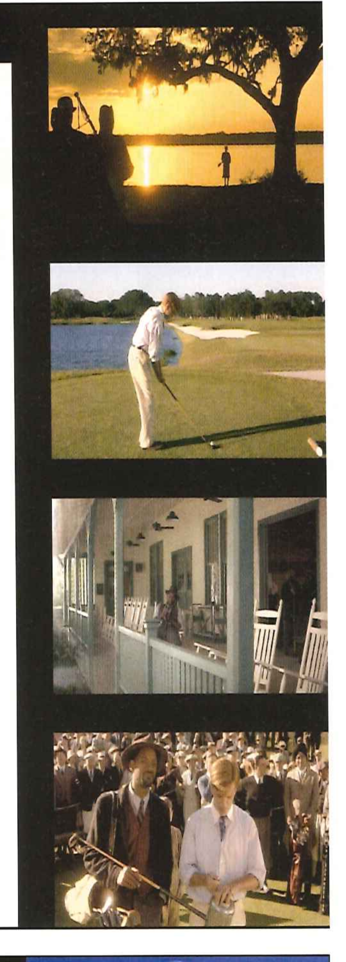
El menú animado con numerosas imágenes del filme, casi hace las veces de trailer.



Redford da las indicaciones pertinentes a Damon. Foto tomada durante el rodaje.



El director cuenta algunos secretillos de la producción... no muchos...



■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
Algo flojos teniendo en cuenta el tipo de producción que es: ambientación de años treinta, exteriores muy seleccionados, actores de caché... Tan sólo se ha echado mano de la fama de su director, en el álbum de fotos de rodaje y un pequeño documento audiovisual de la producción. También hay trailer y biofilmografías para *fans*.

■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: castellano e inglés, ambos en 5.1.
Subtítulos: castellano e inglés.

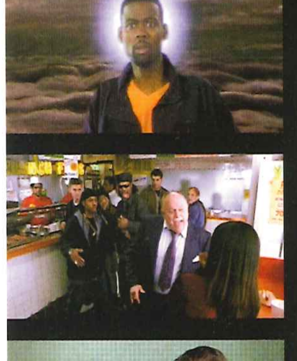
■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Ent.**

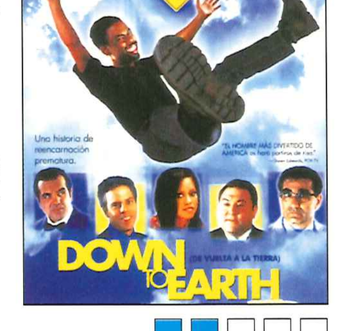
■ **PRECIO:** 24.01 Euros/3.995 Ptas.

■ **VALORACIÓN:**
Marcada por él éxito desde el principio: coproducción con **Dreamworks** y dirección de **Robert Redford**. A pesar de dejarnos algo cojos con los contenidos adicionales, resplandece la fotografía de los atardeceres, lo tupido de los «greens», la ambientación, el vestuario y la música, con lo que el tratamiento de la película en sí es impecable.

Down to Earth (De Vuelta a la Tierra)







Remake de *El Cielo Puede Esperar*, que a su vez era una revisión de *El Difunto Protesta*, un clásico de la comedia fantástica de los años 40. **Chris Rock** toma aquí el papel que protagonizara **Warren Beatty** en los 70, sustituyendo la profesión de jugador de fútbol americano por la de cómico de *talk shows*. La trama es básicamente la misma: un hombre llega al cielo por error segundos antes de su muerte y debe regresar a la tierra en el cuerpo de otra persona. Para rizar el rizo, **Rock** toma posesión del cuerpo de un blanco, dando lugar a toda una serie de divertidos equívocos. Entre los secundarios, **Chazz Palminteri**. **B.S.**



En el documental, Rock desvela detalles curiosos, como que Warren Beatty escribió el guión



...de El Cielo para que lo protagonizara un hombre negro, concretamente Mohammed Alí.



Chris y Paul Weitz, directores de American Pie, son los responsables del film.



■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
Trailer de cine y el documental *De Vuelta a la Tierra: Echando un Vistazo*, que incluye entrevistas con los actores y la pareja de directores de la película.

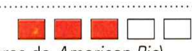
■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, croata, hebreo, italiano, portugués y esloveno.

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **Paramount Home Ent.**

■ **PRECIO:** 24.01 Euros/3.995 Ptas.

■ **VALORACIÓN:**



Los hermanos **Chris** y **Paul Weitz** (guionistas de *Antz* y directores de *American Pie*) dirigen esta divertida comedia que explota sin disimulos el talento de **Chris Rock** como humorista de monólogos. Sus dos o tres apariciones sobre el escenario son lo mejor de este filme, inferior a las dos versiones anteriores de los años 40 y 70.

Atrapado en el Tiempo



Columbia reedita uno de los mejores títulos de su catálogo, incorporándole algunos extras, aunque ***Atrapado en el Tiempo***, una de las mejores comedias de la década de los 90, no necesita acompañamiento alguno para deslumbrar al espectador. **Bill Murray** es un cínico hombre del tiempo, al que se le encarga cubrir por cuarto año consecutivo «El Día de la Marmota». Pero esta vez, la visita al entrañable pueblecito de **Punxsutawney** le deparará una sorpresa muy especial: inexplicablemente se verá condenado a vivir cíclicamente, una y otra vez, el mismo día. **Andie MacDowell** y **Chris Elliott** completan el reparto. **B.S.**



Entre los nuevos extras que incorpora esta nueva edición hay comentarios del director...



...y un interesante documental con entrevistas recientes en las que queda...

...patente la trascendencia que ha tenido este fim a lo largo de todos estos años.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Además del trailer de cine (ya presente en la anterior edición en DVD de ***Atrapado en el Tiempo***), esta edición especial incluye comentarios del director **Harold Ramis** (subtitulados en castellano) y el documental *La Importancia del Tiempo*. Filmografías y trailers de *Cazafantasmas* y *Mis Dobles, Mi Mujer y Yo*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano (todos *Surround*)

Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, portugués...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

■ PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Encumbrada a ambos lados del atlántico incluso por los críticos más sesudos, Atrapado en el Tiempo es ya una referencia dentro del cine de comedia. La mejor película hasta la fecha del director **Harold Ramis**, de la que se rumorea podríamos ver un *remake* europeo dentro de muy poco. Un DVD que, sencillamente, debes tener.

Ella es Única

Como su compatriota **Kevin Smith**, **Edward Burns** es uno de esos jóvenes talentos que «se lo guisa y se lo come»: Escribe, dirige, produce e interpreta. La diferencia con **Smith** es que como actor, **Burns** sí que habla y mucho. Además **Edward** se dedica a retratar jóvenes triunfadores (en uno o en otro aspecto de la vida) a lo *Friends*. De hecho, aquí cuenta con **Jennifer Aniston**. Para impresionar más, **Robert Redford** (abanderado de las producciones independientes en **EE.UU.**) figura como productor ejecutivo. Para redondear el palmarés, la música corre a cargo de **Tom Petty** que jugó a ser actor con **Kevin Costner**. **I.G.**



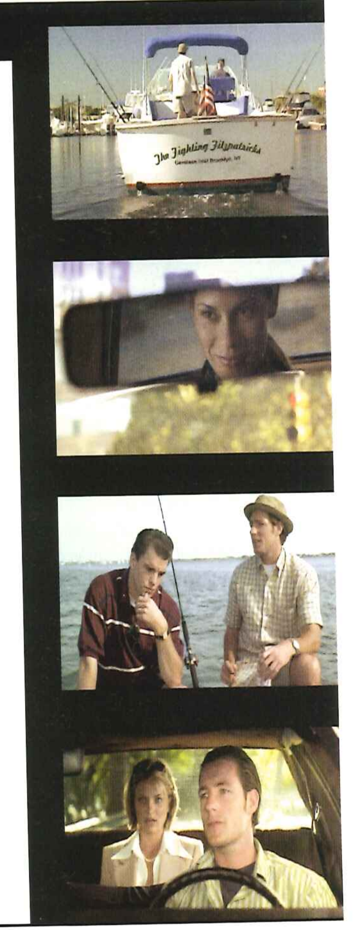




Lo más típico de un rodaje: La plaqueta digital.



Como extra, el vídeo musical Walls.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Edward Burns sigue «chupando cámara» incluso en los contenidos adicionales. Los comentarios del director, claro está, son suyos, y cuando deben opinar los intérpretes, él más que nadie. Además un vídeo musical de **Tom Petty** y los **Heartbreakers**: *Walls*. No faltan los clásicos trailers promocionales y biografías de postín.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

Idiomas: castellano (2.0), inglés (4.0) y alemán (2.0).

Subtítulos: castellano, inglés, alemán y alemán para sordos.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent**

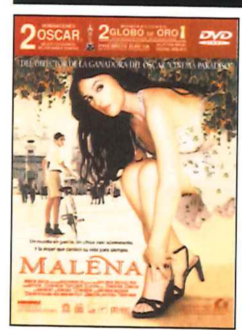
■ PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Quizá este DVD nos falla en cuanto al tratamiento del sonido que no afina con lo último. Claro que estamos hablando de una película que en muchos aspectos nos recuerda a una comedia de situación, pero sin risas enlatadas, con cuatro paredes y calles de **Nueva York** como escenarios. Para los seguidores de **Edward Burns**, imprescindible.



Malena



Historia de una bella mujer en la **Italia** de la Segunda Guerra Mundial, a través de los ojos de un adolescente. Casi más una tragedia que, de vez en cuando, chisporrotea guiños de humor gracias a la teatralidad del espíritu italiano, perfectamente plasmado por **G. Tornatore**, ganador del Oscar por *Cinema Paradiso*. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

La cultura mediterránea también sabe sacar provecho en DVD de sus mejores producciones. Disco extra DVD 5 con música, secretos, entrevistas, *spots*, trailers, etc.

PISTAS DE AUDIO:

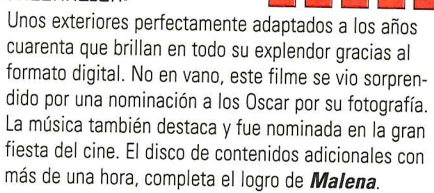
Idiomas: castellano e italiano 5.1.
Subtítulos: castellano e italiano.

TIPO DE DVD: DVD 9 y DVD 5

COMPAÑÍA: **Lauren Films Video**

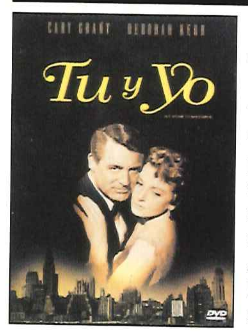
PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■■■



Unos exteriores perfectamente adaptados a los años cuarenta que brillan en todo su explendor gracias al formato digital. No en vano, este filme se vio sorprendido por una nominación a los Oscar por su fotografía. La música también destaca y fue nominada en la gran fiesta del cine. El disco de contenidos adicionales con más de una hora, completa el logro de ***Malena***.

Tu y Yo



Un clásico del cine romántico. **Leo McCarey** dirige a los espléndidos **Cary Grant** y **Deborah Kerr** en una inolvidable historia de amor aún presente, 45 años después, en la memoria de millones de espectadores y homenajeada por **Nora Ephron** en *Algo para Recordar*. **Warren Beatty** perpetró un flojo *remake* en 1994. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

Trailer original de cine y galería fotográfica. Trailers de *La Barrera Invisible*, *Qué Verde Era Mi Valle* y *Eva Al Desnudo*.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano mono, inglés estéreo, francés mono.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano, griego y holandés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■■□

Si bien es cierto que una película como ésta habría merecido mejores extras que un simple trailer y una escueta galería fotográfica, ver ***Tu y Yo*** editada en DVD es un lujo que muchos aficionados/as al cine romántico sabrán agradecer, sobre todo por la posibilidad de escuchar en versión original a **Cary Grant** y **Deborah Kerr**.

La Criatura



Historia de sirenas que rompe con el romanticismo de las «ninfas del mar». Homenaje a aquellas viejas películas de monstruos de los años 50, pero utilizando al máximo los recursos contemporáneos, para conseguir meternos el miedo en el cuerpo. El colorido impecable de la emulsión, recuerda a los cómics de culto. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Los secretos de la producción comentados por los protagonistas: **Rufus Sewell** (*Dark City*), **Carla Gunino** (*El beso de Judas*). Galería de fotografías, trailers, etc.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés e italiano (todos en 5.0).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

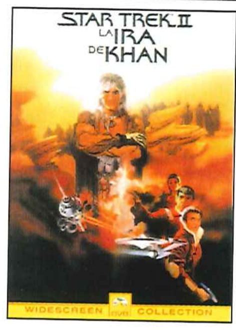
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■■□

A pesar de ser un producto que no ha pasado en **España** por la gran pantalla, no se dejen engañar. El desconocido **Sebastián Gutiérrez** dirige una fantasía de suspense y terror en la que lo bello se convierte en destructivo con mucha elegancia. No van a ver la cremallera de la cola de la sirena ni chapuzas de esa índole. Imagen y sonido son de muy buena calidad.

Star Trek II: La Ira de Khan



Tras el éxito de su primer largo, la «space opera» más famosa de la historia de la TV volvió a inspirar un nuevo filme, para el que se rescató a **Khan**, el villano de un episodio clásico de la serie (*Space Seed*, de 1967), interpretado por **Ricardo Montalban**. Recomendada para *trekkies* y *fans* curiosos de la *Sci-Fi*. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

Trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano *Surround*, inglés 5.1, frances *Surr.*
Subtítulos: castellano, inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués y esloveno.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros/3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■□□

Paramount continúa la cuenta atrás hacia la meta soñada por muchos *trekkies*: reunir toda la saga cinematográfica de *Star Trek* en DVD. Ya sólo queda la primera película. Al margen *fans* de **Kirk** y **Spock**, ***Star Trek II: La Ira de Khan*** se ve con simpatía, aunque da algo de mal rollo ver a **Kirstie Alley** (en su debut cinematográfico) con orejas de vulcaniana.

El Cabo del Terror



Fue en 1961 cuando **J. Lee Thompson** dirigía la adaptación a la pantalla de la novela homónima. Treinta años después, el *remake* lo hacía **Scorsese**. En blanco y negro se enfrentan **Gregory Peck** (el abogado intachable) y **Robert Mitchum** (el expresidiario psicópata). En castellano dos fragmentos en V.O. Cosas de la censura. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

Apreciable trabajo de recapitulación para una película rodada mucho antes que, incluso, el VHS: fotografías, trailers, documental, DVD-ROM para **PC**, etc.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: inglés, francés, italiano, alemán y español (todos en mono).
Subtítulos: inglés, italiano, español, alemán, francés...

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros/ 3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■■■■■

Thompson juega con la cámara creando efectos que hoy día, cuarenta años después y con más medios y menos imaginación, se califican de «vanguardia» en el cine de acción de **Hollywood**. La depuración de la imagen, gracias a la edición digital, nos hace apreciar claramente la creatividad que se va difuminando hoy en el mundo del séptimo arte. Para saborear despacio.

La Sucia Historia de Joe Guarro



David Spade, otro cómico procedente de la factoría de talentos del **Saturday Night Live** protagoniza esta comedia chusca, producida por **Adam Sandler**, que narra las estúpidas aventuras de un no menos estúpido (y guarro) conserje. En su viaje a la búsqueda de sus padres se topará con lo peor de la **América** profunda. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Comentarios de audio del director **Dennie Gordon** y **David Spade**. Trailer original de cine. Siete escenas eliminadas. Tomas falsas. Filmografías.

PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés e italiano (todo 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros./3.995 Ptas.

VALORACIÓN: ■□□□□

Por definirla de forma benevolente, ***La Sucia Historia de Joe Guarro*** es mala con avaricia. Sólo merecen la pena algunos *gags* aislados, como el hallazgo del meteorito de mierda, y los cameos de **Christopher Walken**, **Rossana Arquette** y el rockero **Kid Rock**. Viendo el paño, no es de extrañar que la película tuviera un paso tan fugaz por la cartelera española.

¿quieres ganar 6.000 euros?

(1.000.000 de Ptas.)

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo PS2RO y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON PlayStation®2 AL

Revista Oficial - España

5 5




PREGUNTAS RESPUESTAS ERRORES PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con PlayStation®2 entrarás en el sorteo de 6.000 euros!

Revista Oficial - España

(1.000.000 de Ptas.)

Qué tienes que hacer:

1) Enviarnos la clave para participar: escribe «PS2RO» en tu móvil y envíalo al 5501.
2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.
4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.

Coste máximo 0,3€ (50 Ptas). para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

El Señor de los Anillos



Enya: la voz de la leyenda

Locura. El frenesí desatado por el estreno de El Señor de Los Anillos ha conseguido lo que parecía imposible: empequeñecer al mismísimo Harry Potter. Argumentos no le faltan. Al interés de una de las historias fantásticas más elaboradas y complejas de todos los tiempos se añade una atractiva banda sonora que incluye dos nuevas canciones de la cantante, con toda seguridad, más adecuada para musicar los mundos fantásticos de Tolkien: la estrella irlandesa de la música New Age, *Enya*. Con ella hablamos de cine, mitología e idiomas extraños...



ROPS2 - *¿Recuerdas la primera vez que leíste **El Señor De Los Anillos**?*

Enya - Sí, la primera vez que lo leí era una adolescente. El libro me atrajo tanto porque me recordaba las historias que me contaba mi abuelo sobre mitología. Desde entonces lo he leído varias veces y puedo decir que es mi libro favorito.

ROPS2 - *¿Cuál piensas que es el mensaje principal del libro?*

E - Para mí, todo se basa en la lucha del bien contra el mal, un tema siempre presente en la mitología, la historia, la literatura...

ROPS2 - *¿Es muy importante la mitología en tu país, **Irlanda**?*

E - En **Irlanda** hay muchísima gente que se siente atraída por todo lo relacionado con los mitos. De hecho, existe una gran tradición oral de cuentos e historias, aunque a causa de la radio y la televisión, todo esto está desapareciendo poco a poco.

ROPS2 - *¿Cuándo supiste que había un proyecto de llevar al cine la obra de **Tolkien**?*

E - Hace un par de años, en una comida con **Roger Ames**, Presidente de **Warner Music**. El sabía que yo era una gran fan del libro y estuvimos comentando la posibilidad de que participara en el proyecto. En aquel momento estaba trabajando en la promoción de mi disco ***A Day Without Rain***, y lo cierto era que aún no estaba completamente segura de tener tiempo material para hacerlo. Finalmente decidí que, si el proyecto se confirmaba, estaría dispuesta a renunciar a mis vacaciones para hacerlo y fue justo entonces cuando me llamó el director **Peter Jackson**...

ROPS2 - *¿Crees que es importante haber leído el libro para valorar la película?*

E - La intención es llegar a toda la audiencia sin importar si han leído o no el libro. Pero tengo que decir que me parece maravillosa.

ROPS2 - *¿Qué puedes contarnos sobre las dos canciones que has compuesto para la banda sonora?*

E - En un primer momento, la idea




La banda sonora de El Señor De Los Anillos se adapta a la perfección al universo creado por Tolkien.



■ COMPAÑÍA: **WEA**

■ TÍTULO: **B.S.O. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**

Una semana antes del estreno internacional del film de **Peter Jackson** basado en la popular obra de **Tolkien**, ***El Señor De Los Anillos***, su banda sonora, creada por el compositor **Howard Shore** con la aportación de dos nuevas canciones de la estrella irlandesa de la *New Age Music*, **Enya**, había vendido la nada despreciable cantidad de un millón de copias en todo el mundo. Ciertamente, las composiciones de **Enya** y **Shore** se adaptan como un guante al universo imaginario de **Tolkien** y a los meandros de la narración. Melodías desde mundos ficticios que la ensoñadora voz de la irlandesa consigue hacer reales. ***El Señor De Los Anillos*** tiene, desde ya, todas las papeletas para ser la banda sonora del 2002 que empieza.

<Con El Señor de Los Anillos la inspiración aparece muy fácilmente>

era que yo compusiera y cantara el tema final del filme, pero más tarde **Peter Jackson** decidió que mi voz también estuviera presente en otro momento de la película, en una escena maravillosamente romántica de los protagonistas, Arwen y Aragorn. Esa segunda canción se llamó finalmente *Aniron*, que significa «yo te deseo». Tanto ésta como *May It Be* resultaron sencillas de componer y cantar. En este caso lo cierto es que la inspiración aparece fácilmente.

ROPS2 - *¿En qué idioma has cantado estas canciones?*

E - Como quizá sepas, **Tolkien** inventó varios idiomas para los Elfos. Uno de ellos es el *Quenya*. Usamos el *Quenya* en la canción *May It Be* y es muy emocionante porque es la primera vez que alguien graba en esta lengua, que por cierto tiene muchos sonidos en común con mi lengua materna, el Gaélico. Al parecer, **Tolkien** había estudiado a fondo los idiomas de origen celta y eso tuvo mucha importancia en las lenguas que creó. Yo puedo decirte que me he sentido muy, muy cómoda cantando estas canciones.

ROPS2 - *¿Tu personaje favorito?*

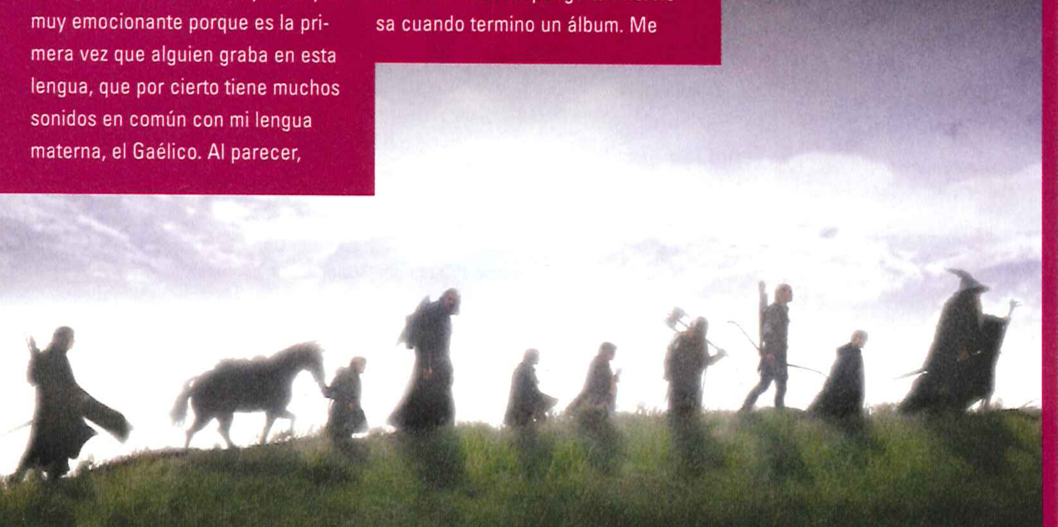
E - Frodo. Cuando leí el libro por primera vez fue como si estuviera haciendo el viaje con él. Hay muchos personajes fascinantes, pero Frodo es como un amigo.

ROPS2 - *Cambiando de tema, ¿qué piensas del éxito de tu último disco **A Day Without Rain**?*

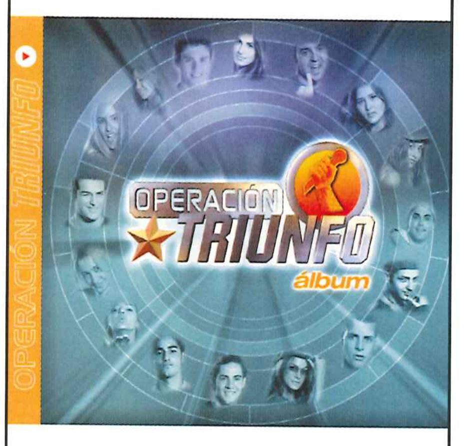
Que ha sido algo maravilloso. Cada vez que termino un disco, siento la misma sensación que si fuera el primero. Por eso me pongo tan nerviosa cuando termino un álbum. Me pregunto si alguien querrá escucharlo, esas cosas... Me preocupa más por la música que por mi misma, ya que, cuando el disco ***Watermark*** se convirtió en un éxito, la gente conocía mi música antes de saber quién era yo, algo que siempre me ha encantado.

ROPS2 - *Y para terminar, ¿puedes contarnos qué proyectos tienes para tu futuro inmediato?*

E - Dentro de nada tengo que empezar la grabación de mi nuevo disco... y continuar componiendo música. Siempre estoy componiendo música.



Breves



■ Ya está terminado el que, probablemente, va a ser uno de los discos revelación del 2002: ***Sin Miedo***, el disco de debut de la actriz **Natalia Dicenta**. Boleros aristocráticos, guiños cariocas, sonidos electrónicos y un tremendo dúo con la mítica cantante italiana **Ornella Vanoni** ¡en el que saltan chispas! Esperamos ansiosos su próxima publicación.

■ Rumores procedentes del **Reino Unido** apuntan a que una nueva reunión del grupo *punk* británico por excelencia, **The Sex Pistols**, podría producirse durante el año en curso. De ser cierto, rezamos para que se encuentre en **Madrid** un lugar oportuno para su actuación.

■ **España** entera se rinde a **Operación Triunfo**. En plena semana de Navidad, 7 de los 12 discos más vendidos en nuestro país, incluyendo el nº1, eran de dicho concurso. Mientras tanto, en las grandes compañías se suben por las paredes...

■ Más noticias de **Alejandro Sanz**. El cantante está ultimando un acuerdo con la editorial musical **Warner Chapell** para que se ocupe de la recaudación y administración de sus canciones en el mundo. La editorial avanzará a **Sanz** una cantidad que se rumorea podría estar entre 3 y 4 millones de dólares.

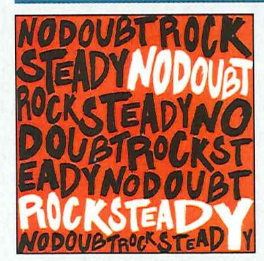
■ Definitivamente suspendida la proyectada gira europea de los remozados y legendarios **Guns'n'Roses**. Otra vez será.

■ La banda sonora de **Moulin Rouge** llega a las ¡¡¡100.000 copias vendidas!!! Ya es disco de platino y sin duda uno de los fenómenos musicales del año. 3 millones y medio de discos vendidos ya en todo el mundo.

■ ***Projekt: Revolution*** será la primera gira de la banda californiana **Linkin Park** como cabeza de cartel, acompañados por los veteranos **Cypress Hill**, **Adema** y **DJ Z-Trip**. La gira pasará por 19 ciudades de **Estados Unidos** y se está barajando la posibilidad de extenderla por otros países, posiblemente europeos... ¿Se acordarán de **España**?

■ Cerramos con la noticia más triste de 2001 y ya conocida por todos: la muerte del «Beatle tranquilo», **George Harrison**. Hasta siempre, **George**.

No Doubt

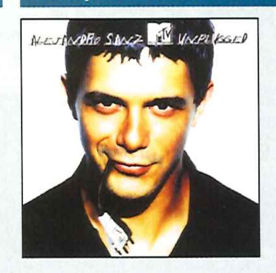


■ TÍTULO: **ROCK STEADY**

■ COMPAÑÍA: **UNIVERSAL**

Rock Steady es el engañoso título de lo último de los californianos **No Doubt**, el grupo comandado por la rubia **Gwen Stefani**. Engaño, eso sí, tan sólo a medias, ya que, si bien es cierto que ***Rock Steady*** no supone un regreso del combo a sus orígenes *skatalíticos*, no lo es menos que estamos ante una obra completamente infectada por los sonidos y el ritmo de **Jamaica**. Y lo cierto es que las dosis masivas de *Dub* y *Dancehall* parecen haberle sentado de maravilla a unos **No Doubt** algo mustios tras la tibia recepción a su anterior trabajo ***Return Of Saturn***.

Alejandro Sanz



■ TÍTULO: **MTV UNPLUGGED**

■ COMPAÑÍA: **WEA**

Casi a continuación de proclamarse triunfador moral (con cuatro galardones) de la edición 2001 de los **Grammy Latinos**, el madrileño **Alejandro Sanz** marca un nuevo hito en su carrera al convertirse en el primer artista español que graba un disco en directo para la **MTV**. El de **Moratalaz** acude a lo más popular de su repertorio: *Amiga Mía*, *Cuando Nadie Me Ve* y hasta diez éxitos en versiones «desenchufadas». Para los más fans, la inédita *Y Sólo Se Me Ocurre Amarte*, su versión del *Aprendiz* que escribió para **Malú** y un detallito flamenco que cierra el disco.

Varios



■ TÍTULO: **EL PLANETA DE LOS ÉXITOS**

■ COMPAÑÍA: **EPIC**

Típica compilación para el mercado navideño que recoge, en un cuádruple CD, 60 canciones escogidas entre las más exitosas del pasado 2001. En ***El Planeta De Los Éxitos*** dedica cada uno de los discos que lo componen a un estilo (más o menos) definido: *Pop Internacional* con artistas como **Anastacia**, **N'Sync** o **Garbage**; *Pop Latin Hits* donde están **La Oreja De Van Gogh**, **Malú**, **Rosario**... ; *Latin Dance*, ritmo caliente de la mano de **Ricky Martin**, **Chayanne** y **Raúl** entre otros y, finalmente, *Dance House* con **Jamiroquai**, **Roger Sánchez**... Todos en versión original.

Niño Josele y Javier Limón

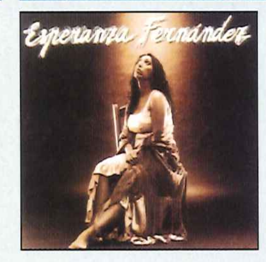


■ TÍTULO: **EL SORBO**

■ COMPAÑÍA: **TABLAO/BMG**

Peculiar obra, firmada por uno de los más brillantes intérpretes de la guitarra flamenca contemporánea, **Niño Josele**, y el productor **Javier Limón** para la que han contado con la colaboración de algunos de los talentos más sólidos de la escena «jonda» actual: **Diego «El Cigala»**, **José El Francés**, **Potito**... Una búsqueda sonora que se resiente por momentos de una pretenciosidad excesiva y donde lo mejor se encuentra en los fantásticos toques del **Niño Josele** por Soleá en *Serena Luz* y esa increíble minera titulada *MM Primaveras De Dos Mil* que cierra el disco.

Esperanza Fernández

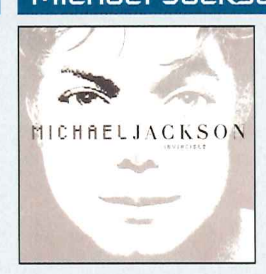


■ TÍTULO: **ESPERANZA FERNÁNDEZ**

■ COMPAÑÍA: **TABLAO/BMG**

Mucho se ha hecho esperar el primer disco de esta notable cantaora sevillana. En esta «puesta de largo» discográfica, **Esperanza Fernández** ha optado por centrarse en los cortes mas rítmicos y livianos: Rumbas, Tangos, Bulerías... Es, sin embargo, en los palos más «solemnes» donde la trianera brilla en todo su oscuro esplendor: *De Noche En Mi Triana*, escalofriante Siguiriya con el acompañamiento a la guitarra de **Niño Josele** y *En El Compás De La Sangre*, Soleá a dúo con el piano de **Dorantes** son los bocados más exquisitos de un excelente disco de presentación.

Michael Jackson

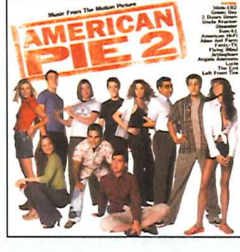


■ TÍTULO: **INVINCIBLE**

■ COMPAÑÍA: **EPIC**

Otra vez él. El «Rey del Pop» regresa por sus fueros con un nuevo álbum que, como es de rigor, ha suscitado la máxima expectación en medios de todo el mundo. ¿Justifica este ***Invincible*** tal despliegue? Hay que decir que así es. Son 16 canciones, casi 80 minutos de **Michael Jackson** en estado puro, para bien o para mal. Y, prácticamente, siempre es para bien: el *Funk* galáctico de *Unbreakable*, el *Drum'n'Bass* cibernético de *Heartbreaker*, el aire jazzístico de *Butterflies* o el sonido *Neo-Disco* de *You Rock My World* hacen apetitosa esta nueva obra de **Jacko**.

Varios

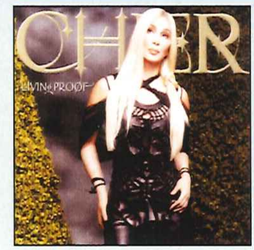


■ TÍTULO: **B.S.O. AMERICAN PIE 2**

■ COMPAÑÍA: **Universal**

Los fondos musicales para las enloquecidas aventuras de la irreverente comedia de adolescentes **American Pie 2**, corren a cargo de un nutrido y selecto grupo de bandas procedentes de las más recientes hornadas del Rock Alternativo norteamericano. Mayoría de grupos de *Teen Punk* californiano: **Green Day**, **Blink 182**, **Jettingham**, **Flying Blind**... aunque se agradece la inclusión de propuestas más heterodoxas como el *Glam Pop* de **American Hi-Fi** o el *Electro-Rock* de **Kracker**. Música de última generación para paladares inquietos.

Cher

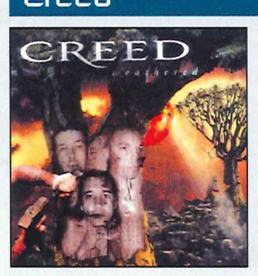


■ TÍTULO: **LIVING PROOF**

■ COMPAÑÍA: **WEA**

Tres años después de aquel ***Believe***, **Cher**, la diva sin edad, regresa a la actualidad discográfica con ***Living Proof***, disco en el que demuestra haber asumido completamente su nuevo rol de *dominatrix* de las pistas de baile: *The Music's No Good Without You*, *Alive Again*, *A Different Kind Of Love Song* o *Real Love* son genuino *Pop Dance* para todos los públicos. Además, **Cher** no se priva de presumir de facultades vocales en *(This Is) A Song For The Lonely*, ponerse sentimental en *Love So High* o latina en *Body To Body*, *Heart To Heart*. Todo un carácter de mujer.

Creed



■ TÍTULO: **WEATHERED**

■ COMPAÑÍA: **EPIC**

A día de hoy, **Creed** son el grupo de Rock de mayor éxito comercial en **Estados Unidos**. Su anterior ***Human Clay*** llegó superar los 10 millones de unidades vendidas, por encima de estrellonas como **Eminem** o **Destiny's Child**, y es algo mas que probable que este ***Weathered*** supere con creces los logros de su predecesor. Con de un sonido aún más espectacular y con los mismos planteamientos, **Creed** reinciden en su Rock de inspiración *metálico-grungiana*, guitarras aplastantes y textos épico-místicos. ***Weathered*** ha entrado directamente al nº1 en **USA**. Estaba claro.



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
DVD/ PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❏ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 € (9.590 Ptas.)
❏ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 € (11.988 Ptas.)
❏ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 € (11.988 Ptas.)
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € (14.990 Ptas.) Resto Paises: 98,75 € (16.430 Ptas.)
Nombre: .... Edad ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❏ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❏ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❏ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.



LOS MEJORES COCHES

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.596 CC.
- POTENCIA
  103 CV. (5.750 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  10,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  183 KM/H.
- PESO
  1.325 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,3 L/100
  EXTRAURBANO
  5,8 L/100
  MEDIO
  7,5 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.253 MM.
  ALTO: 1.756 MM.
  ANCHO: 1.525 MM.
  MALETERO: 370 L.






PVP-R:
14.730,00 €
2.450.866 Ptas






La capacidad del maletero es de las mayores de su categoría.



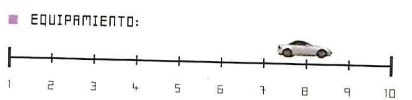
F I A T

Stilo 1.6 Active 5p

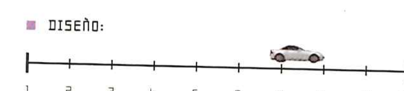
Polivalente, muy equipado aunque parco en prestaciones

http://www.fiat.com

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



El proyecto **Stilo** de **FIAT** es el más ambicioso de la historia de la casa italiana. Los **Stilo** vienen a sustituir a la gama **Bravo/Brava**, siguiendo la línea de ofrecer dos diferentes carrocerías según el número de puertas. El tres puertas tiene una estética más agresiva y deportiva, especialmente su zaga, que sin duda lo convierte en uno de los coches más atractivos de su segmento. En el cinco puertas, aunque mantiene las líneas maestras, se ha suavizado todo, eliminándose parte de su «musculatura». Así pues, aunque ciertamente es menos agraciado a la vista y, sobre todo, mucho menos llamativo, se acerca más al potencial cliente que busca la discreción por encima de todo. Además, la versión de cinco puertas gana en superficie acristalada, habitabilidad y maletero, insistiendo en la tendencia de acercar este tipo de vehículos a los modos y maneras de los monovolúmenes. Esa sensación la percibimos desde el primer momento que nos ponemos al volante, con una postura de conducción muy elevada. Disponemos de mucho espacio, gran visibilidad y múltiples soluciones útiles, como cajones bajo los asientos o la posibilidad de desplazar longitudinalmente y asimétricamente la plazas traseras para aumentar la capacidad del maletero por encima de 400 litros. En cuanto al interior, tanto los revestimientos como el salpicadero tienen un aspecto imponente. De hecho, los materiales empleados nos recuerdan mucho a los utilizados en su primo el **Alfa 147**, con un tacto y presencia notables. Respecto al equipamiento, y aunque estamos ante la versión básica, contamos de serie con aire acondicionado, ordenador de viaje, ABS, retrovisores eléctricos calefactados, radio-CD, luces antiniebla, 6 airbags... Da la sensación de ser un vehículo de un segmento superior, justificando así en parte su elevado precio. Elevado si sólo nos fijáramos en sus prestaciones, ya que los 103 cv. de esta versión se quedan cortos para mover con agilidad los más de 1.300 kilos del **Stilo**. Perezoso en baja y no excesivamente brillante en alta, nos obligará a manejar constantemente el cambio para conseguir un rendimiento aceptable. Si lo unimos a unas suspensiones excesivamente blandas, está claro que el **Stilo 1.6 Active 5p** no esta pensado para ir demasiado rápido.




Nuevo Accent

Cambios por dentro y fuera

Hyundai renueva su Accent con algunos retoques, tanto interiores como exteriores. Líneas más vanguardistas y elegantes, nuevas tapicerías...



A8 6.0 Quattro

La berlina de lujo más potente

El **A8** con motor W12 de 420 caballos con tracción integral permanente, ya ha salido a la venta al nada despreciable precio de 112.660 euros

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



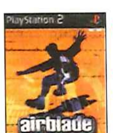
- Nombre del juego: 007: Agente En Fuego Cruzado
- Compañía: EA GAMES
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.4
- Número: 12

- Nombre del juego: 18 Wheeler
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.3
- Número: 11

- Nombre del juego: 4x4 Evolution
- Compañía: Take 2
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.4
- Número: 7



- Nombre del juego: Age of Empires II
- Compañía: Microsoft/Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 9.1
- Número: 10



- Nombre del juego: Airblade
- Compañía: Criterion Games
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 12

- Nombre del juego: All Star Baseball 2020
- Compañía: Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 7.9
- Número: 4



- Nombre del juego: Alone in the Dark: The New...
- Compañía: Infogrames
- Distribuidor: Infogrames
- Puntuación: 8.4
- Número: 10



- Nombre del juego: Aqua Aqua
- Compañía: S.C.I.
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 8.5
- Número: -

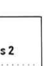


- Nombre del juego: Armored Core 2
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.4
- Número: 7

- Nombre del juego: Army Men Air Attack Blade's...
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.2
- Número: 5

- Nombre del juego: Army Men Green Rogue
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.1
- Número: 4





- Nombre del juego: Army Men Sarge's Heroes 2
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.2
- Número: 4

- Nombre del juego: ATV OffRoad Quads Extremos
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.5
- Número: 7



- Nombre del juego: Baldur's Gate: Dark Alliance
- Compañía: Interplay
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 9.4
- Número: 12

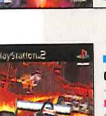


- Nombre del juego: Bloody Roar 3
- Compañía: Hudson Soft
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.9
- Número: 6

- Nombre del juego: Burnout
- Compañía: Criterion
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 9.2
- Número: 11



- Nombre del juego: Capcom vs SNK 2
- Compañía: Capcom
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.5
- Número: 11



- Nombre del juego: CART Fury
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.8
- Número: 8

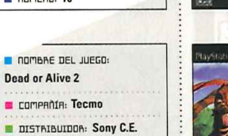
- Nombre del juego: City Crisis
- Compañía: Take 2
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.6
- Número: 8

- Nombre del juego: Crash Bandicoot: LVDC
- Compañía: Vivendi Universal
- Distribuidor: Vivendi Univ.
- Puntuación: 8.5
- Número: 11

- Nombre del juego: Crazy Taxi
- Compañía: Sega/Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.7
- Número: 5

- Nombre del juego: Ecco The Dolphin
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 7.4
- Número: 12

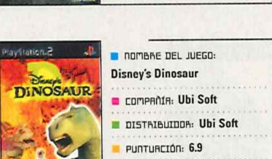
- Nombre del juego: Dark Cloud
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.8
- Número: 10



- Nombre del juego: Dead or Alive 2
- Compañía: Tecmo
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.0
- Número: 1



- Nombre del juego: Devil May Cry
- Compañía: Capcom
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.6
- Número: 11



- Nombre del juego: Disney's Dinosaur
- Compañía: Ubi Soft
- Distribuidor: Ubi Soft
- Puntuación: 6.9
- Número: 1



- Nombre del juego: Dragon's Lair
- Compañía: Digital Leisure
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 7.4
- Número: 6



- Nombre del juego: Driving Emotion Type S
- Compañía: Squaresoft
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 7.9
- Número: 4

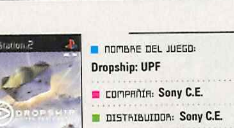


- Nombre del juego: Dave Mirra BMX 2
- Compañía: Z-Axis
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.1
- Número: 12



- Nombre del juego: Dynasty Warriors 2
- Compañía: Koei
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.6
- Número: 1



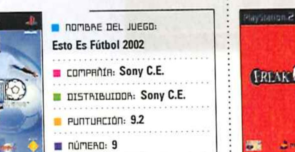


- Nombre del juego: Dropship: UPF
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.0
- Número: 12





- Nombre del juego: El Libro de la Selva
- Compañía: Disney Interactive
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 9.2
- Número: 4



- Nombre del juego: Esto Es Fútbol 2002
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 9

- Nombre del juego: Eternal Ring
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 8.0
- Número: 1

- Nombre del juego: Evergrace
- Compañía: From Software
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 7.8
- Número: 3

- Nombre del juego: Extermination
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.3
- Número: 5

- Nombre del juego: F1 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 10

- Nombre del juego: F1 Championship Season 2000
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1

- Nombre del juego: F1 Racing Championship
- Compañía: Video System
- Distribuidor: UBI Soft
- Puntuación: 9.0
- Número: 3

- Nombre del juego: Fantavision
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 8.9
- Número: -

- Nombre del juego: FIFA 2001
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.0
- Número: 1

- Nombre del juego: FIFA 2002
- Compañía: E.A. Sports
- Distribuidor: Electronic Arts
- Puntuación: 9.3
- Número: 10

- Nombre del juego: Formula One 2001
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 5





- Nombre del juego: Freak Out
- Compañía: Swing!
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.7
- Número: 8



- Nombre del juego: Fur Fighters: Viggo's Revenge
- Compañía: Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Puntuación: 8.3
- Número: 7



- Nombre del juego: Gauntlet Dark Legacy
- Compañía: Midway
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 5



- Nombre del juego: Gift
- Compañía: Cryo
- Distribuidor: Cryo
- Puntuación: 7.8
- Número: 7



- Nombre del juego: Godai Elemental Force
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 7.0
- Número: 11



- Nombre del juego: Gradius III & IV
- Compañía: Konami
- Distribuidor: Konami
- Puntuación: 8.5
- Número: -

- Nombre del juego: Gran Turismo 3 A-spec
- Compañía: Sony C.E.
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.7
- Número: 7



- Nombre del juego: Grand Theft Auto III
- Compañía: Rockstar
- Distribuidor: Proein
- Puntuación: 9.5
- Número: 11



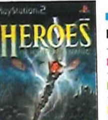
- Nombre del juego: Gungriffon Blaze
- Compañía: Game Arts
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 8.5
- Número: 2



- Nombre del juego: Half-Life
- Compañía: Sierra
- Distribuidor: Vivendi Univ.
- Puntuación: 9.2
- Número: 11



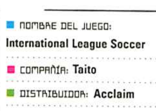
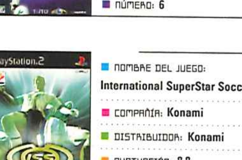
- Nombre del juego: Headhunter
- Compañía: Sega
- Distribuidor: Sony C.E.
- Puntuación: 9.2
- Número: 12



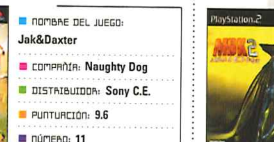
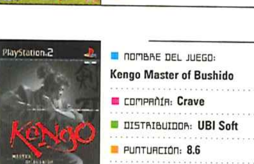
- Nombre del juego: Heroes of Might & Magic
- Compañía: 3DO
- Distribuidor: Virgin
- Puntuación: 6.6
- Número: 4

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

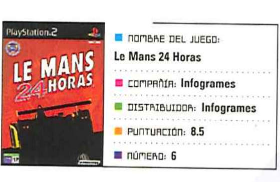
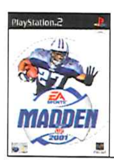


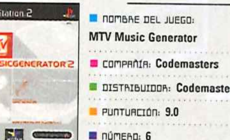





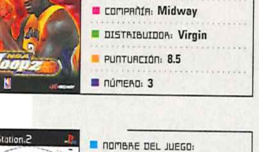
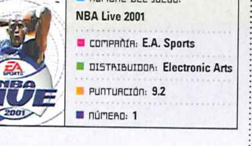


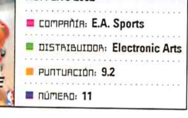


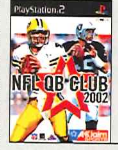




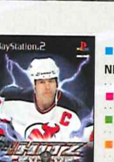






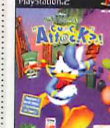





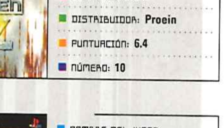






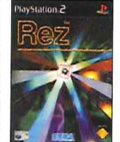


















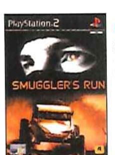

Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
International League Soccer	Taito	Acclaim	8.2	6
International SuperStar Soccer	Konami	Konami	8.8	1
Jak&Daxter	Naughty Dog	Sony C.E.	9.6	11
Kengo Master of Bushido	Crave	UBI Soft	8.6	4
Kessen	Koei	Electronic Arts	8.7	1
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	Sony C.E.	9.2	11
Knockout Kings 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	2
Kuri Kuri Mix	Empire	Planeta	8.5	5
La Fuga de Monkey Island	Lucas Arts	Electronic Arts	9.0	6
Le Mans 24 Horas	Infogrames	Infogrames	8.5	6
Lotus Challenge	Virgin	Virgin	9.0	10
Madden 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.1	1
Madden 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
MDK 2 Armageddon	Interplay	Virgin	7.6	4
Midnight Club	Rockstar Games	Proein	7.8	1
Moto GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MTV Music Generator	Codemasters	Codemasters	9.0	6
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10
MX Rider	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA Hoopz	Midway	Virgin	8.5	3
NBA Live 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA Live 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA Street	E.A. Sports BIG	Electronic Arts	9.0	6
New York Race	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL Quarterback C. 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL Hitz 2002	Midway	Virgin	8.6	10
Off-Road Wide Open	Infogrames	Infogrames	8.0	12
Oni	Rockstar Games	Proein	7.6	2
Onimusha Warlords	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
Operation Winback	Koei	Virgin	8.9	5
Orphen: Scion of Sorcery	ESP	Proein	7.5	1
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Acclaim	8.1	9
Pato Donald Cuac Attack	UBI Soft	UBI Soft	8.0	-
Pierre Nodoyuna y Patán	Infogrames	Infogrames	9.3	6
Portal Runner	3DO	Virgin	8.4	11
Pro Evolution Soccer	Konami	Konami	9.3	10
Project Eden	Eidos	Proein	6.4	10
Quake III Revolution	E.A. Games	Electronic Arts	9.2	4
Rayman Revolution	UBI Soft	UBI Soft	8.5	1
RC Revenge Pro	Acclaim	Acclaim	7.5	1
Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Midway	Virgin	9.0	1
Red Faction	THQ	Proein	8.5	5
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
Rez	Sega	Sony C.E.	8.2	12
Ridge Racer V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
Ring of Red	Konami	Konami	8.3	5
Rugby	E.A. Sports	Electronic Arts	8.2	7
Rumble Racing	E.A. Games	Electronic Arts	8.6	6
Shadow of Memories	Konami	Konami	8.4	3
Shaun Palmer's Pro Snowb.	Activision	Proein	8.7	12
Silent Hill 2	Konami	Konami	9.2	11
Silent Scope	Konami	Konami	8.1	3
Silent Scope 2	Konami	Konami	7.9	11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run 2
- COMPAÑÍA: RockStar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Soul Reaver 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Splashdown
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9

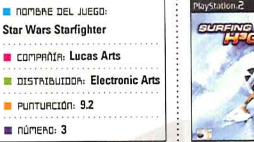


- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard SuperCross
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



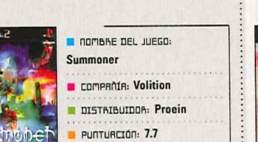
- NOMBRE DEL JUEGO: SSX Tricky
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 12





- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3

- NOMBRE DEL JUEGO: Street Fighter EX 3
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3

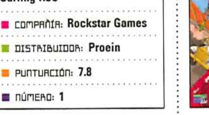


- NOMBRE DEL JUEGO: Summoner
- COMPAÑÍA: Volition
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Super Bombad Racing
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Super Bust A Move
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Surfing H3O
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Tekken Tag Tournament
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: The Bouncer
- COMPAÑÍA: Squaresoft
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: The Flintstones Viva Rock Vegas
- COMPAÑÍA: Toka
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 5




- NOMBRE DEL JUEGO: The Mummy Returns
- COMPAÑÍA: Universal
- DISTRIBUIDOR: Vivendi
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: The Simpsons Road Rage
- COMPAÑÍA: Fox Interactive
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 12



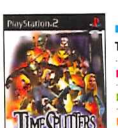
- NOMBRE DEL JUEGO: Theme Park World
- COMPAÑÍA: Bullfrog
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 7.7
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Thunderhawk: Operation Phoenix
- COMPAÑÍA: Core
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: Tiger Woods PGA Tour 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Time Splitters
- COMPAÑÍA: Free Radical Design
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.0
- NÚMERO: -



TODOS LOS JUEGOS DE PS2



Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
Tony Hawk´s Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
X-Squad	E.A. Games	Electronic Arts	7.8	2
Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4
Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8

En el próximo número...



Y además...

vídeo-demos de: Toca Race Driver, Kessen 2, Ico, Onimusha 2, Mike Tyson Boxing, James Bond, SSX Tricky, y extras de Aibo.



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



SOLDADOS POR LA PAZ

Narcotraficantes militarizados en Colombia. Construcción de armas de alto poder destructivo en China. Terroristas en Libia... Allí donde haya cualquier amenaza contra la paz, allí estará una unidad de elite de las Fuerzas Unidas por la Paz (UPF). Tropas perfectamente equipadas con una única misión: mantener la paz a nivel mundial. Es Dropship: Fuerzas Unidas por la Paz. El nuevo juego de PlayStation 2 que combina simulación en vuelo, terrestre, y estrategia militar. El objetivo merece la pena. www.dropship-pilot.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

